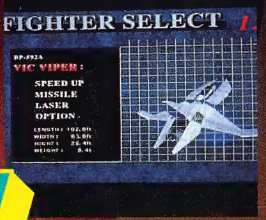
平成8年9月30日号(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第21号通巻180号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

September 30. 1996 No.180

GAMEST



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



特別付録
ラストブロンクス
テイクアウトブックレット

極秘作戦!完全攻略を開始せよ!!
ストリートファイターZERO2 ALPHA
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
レイストーム
蒼穹紅蓮隊
スターグラディエイター
ストリートファイターZERO2

秘密指令!新作ゲームを奪取せよ!!
ソーラーアサルト
ウォーザード
X-MEN vs. ストリートファイター
ストリートファイター外伝(仮)

バーチャファイター3
ストリートファイターIII

1996
9.30
毎月15日・30日発売/特別定価
550yen

イト・エイジ
生き抜く者。
識は通じない。

衝撃作。その名も「ファイターズインパクト」。
ロ格闘家の動きをリアルに再現して、
ラに対して3つの格闘スタイルを用意するなど、
ゴン3D格闘ゲーム誕生!

TAITO FX-1









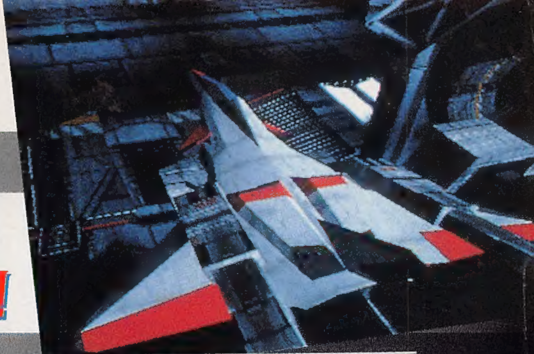
- ●本物の格闘家の動きをモーションキャプチャーにより再現してリアルなアクションを実現。
- ●8人の使用キャラのうち7人は、3つの格闘スタイルの中から好みの流派を選ぶことができます。
- ●モーション・スライドコンボにより、オリジナルの連続技をつくることができます。
- ●シフトボタンホールドにより、特殊な移動動作を行うことができます。

w.taito.co.jp/

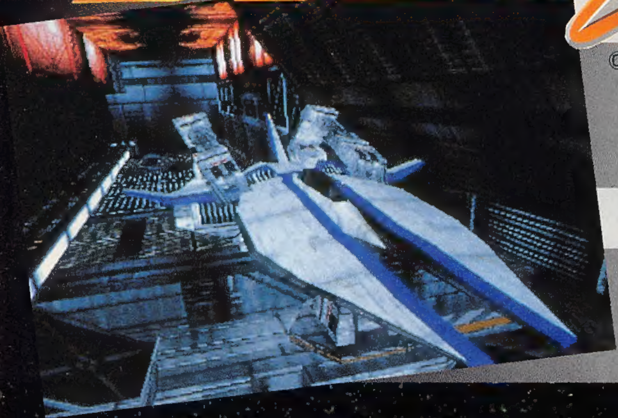

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
リアルファ
「実戦」を
俺たちに常
沈黙を守り続けてきたタイトーが、ついに放つ
先進のモーションキャプチャーによりプ
迫力満点のバトルシーンを展開。また1人のキャ
すべてが常識破りのポリ
HORNET
SANSON
今、新たなる闘いが始まる。新機
FIGHTERS
MARK
KAEDE
SILE
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://ww

超スクープ!!

待望のグラディウス新シリーズ!



SOLAR ASSAULT™



ソーラーアサルト

横スクロールシューティングの代名詞だったグラディウスが、3Dシューティングになった! もちろん自機はビックバイパーとロードブリティッシュだぞ!

担当：RED



プロミネンス面だろうか?

3Dシューティング!?

グラディウスシリーズ最新作は、なんと3Dシューティングらしい。

「らしい」と書いたのは、現時点ではこのゲームは謎に包まれていて、はっきりしたことがほとんどわかっていないのだ。

しいて言えば、「ソーラーアサルト」というゲームタイトルで自機はビックバイパーとロードブリティッシュである、ということぐらいしかわからない。

画面写真を見ていくと、気になる点がいくつかあるので、それらを一つずつチェックしていってみよう。

①マップのような表示は何か?

画面左下にレーダーというかマップのような表示がある。ということは、自分が行きたい方向へ進めるようなゲーム性なのだろうか?

②SPEEDのゲージは何か?

パワーアップゲージの下にスピードと表示されたゲージがある。



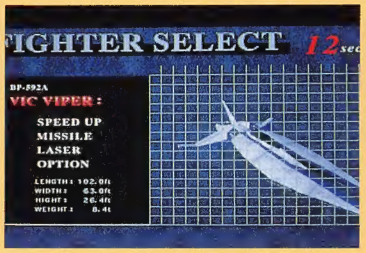
自機は見えていない。視点チェンジありか?



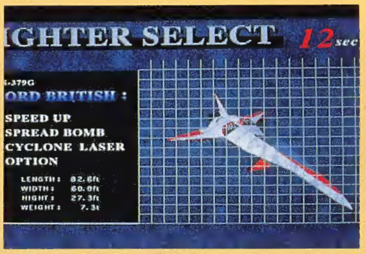
細胞面っぽいが?自機はロープリ。

やっぱり自機はこの2つ!?

この2枚の写真によると、自機はビックバイパーとロードブリティッシュから選べるようだ。ロードブリティッシュのほうはサイクロンレーザー+スプレッドボムとなっている。グラⅡの標準装備みたいだね。



元祖ビックバイパー。



やっぱりロードブリティッシュでしょ。



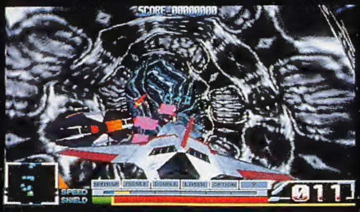
グラⅡのエイリアン面みたいだ。

ドライブゲームのアクセルのように、スクロールスピードを任意にコントロールできるようなゲームシステムなのだろうか?

写真を見てもらえばわかるが、かなり狭いトンネル状の地形の中を飛んでいく場面もあるようだ。急カーブ時にスピードを落としていくようなゲーム性なのかもしれない。

③SHIELDのゲージは何か?

スピードゲージの下にあるシールドゲージ。おそらくパワーアップゲージでシールドを取るとゲージにシールド残量が表示されると思われるが……。



このトンネルの先にはどんなボスが待っているのだろう?

残機表示のようなものは見当たらないので、シールドがないときに一発くらったら終わりかも…。

右下の3ケタ数字もシールド残量表示だろうか?

④視点が変えられる?

写真によって自機のリアが見えているものと、そうでないものがある。視点をチェンジできるのではないかと思われるが…?

とまあ、今回はプレイ取材どころか、これらの写真以外にはまったく資料も情報もない状態なのでこのような記事になってしまった。キミも画面写真からどんなゲームかな?というのを想像してほしい。もしかしたら、ホントは普通の横シューで、これらの写真の場面はグラⅢの4面のようなものかもしれないぞ(んなワケないってば)。

待て続報!!

今回、これらの画面写真を見て思ったことは、やっぱりコナミのハードSFシューティングの世界はカッコイイということだ。

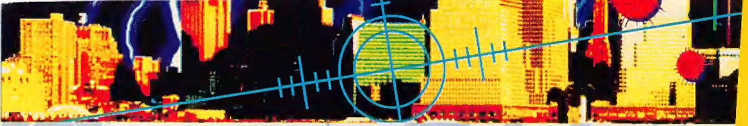
ロードブリティッシュのスプレッドボムで前が見えなくなるんじゃないか?といろいろ心配は絶えないと思うけど、情報が入り次第、バンバン紹介していくので期待しててくれ!



待て続報!!



中央に見えるのは照準だろうか?



あのストⅡが
秒間60分の1ポリゴンで動く！

ストリートファイター外伝（仮題）

3D対戦格闘に、ストⅡが殴り込み。
対戦格闘の原点の面白さがここにある！

担当：石井ぜんじ

※画面は開発中のものです。

遂に出た！跳び込みめくり大キック➡アッパーキャンセル➡昇龍拳ができるポリゴン格闘！

3Dポリゴンと言ったらバーチャファイター、鉄拳がメジャー。だが、2Dゲームのようにジャンプ攻撃をドンドンしたりできる3D格闘ゲームはないと言ってもいい。

何で3D格闘はジャンプ攻撃をしたり、キャンセル必殺技ができないのか？こんな素朴な疑問に挑戦するゲームが現れた。それが、このストリートファイター外伝（仮題）だ。今までの3D格闘の常識を打ち破り、2Dでしか楽しめなかった格闘ルールをそのまま3D格闘で再現。そして、より進化したゲームシステムを目指す。

3Dで闘う、ストⅡキャラクターたち。3Dのケンで、めくりからアッパー昇龍拳を決めてみたいと思わないか？

どうなっているんだ操作系とゲームルール

3Dポリゴンと言っても、ゲーム内容はストⅡ。もちろん、6ボタンコンパネを使用し、波動コマンド、昇龍コマンドで必殺技を入力する。

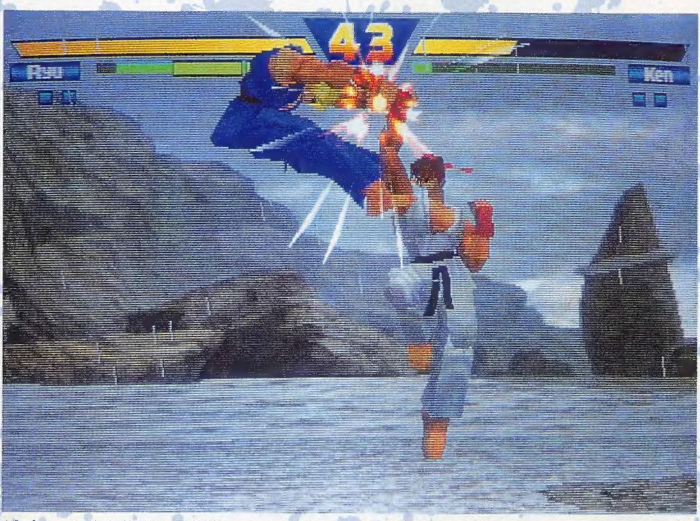
ということはつまり、飛び道具を撃ってジャンプさせて昇龍拳で落としたり、起き上がりにリバーサル昇龍拳を出すこともできる。もちろん、通常技キャンセル必殺技で相手を固めていくこともバッチリOKだ。

ガードシステムは、ストⅡタイプの上ガード、下ガードシステム。レバーを後ろに引いていれば、たいていの攻撃はガードできる。それを打ち破るために、あのジャンプからのめくり攻撃が存在する。

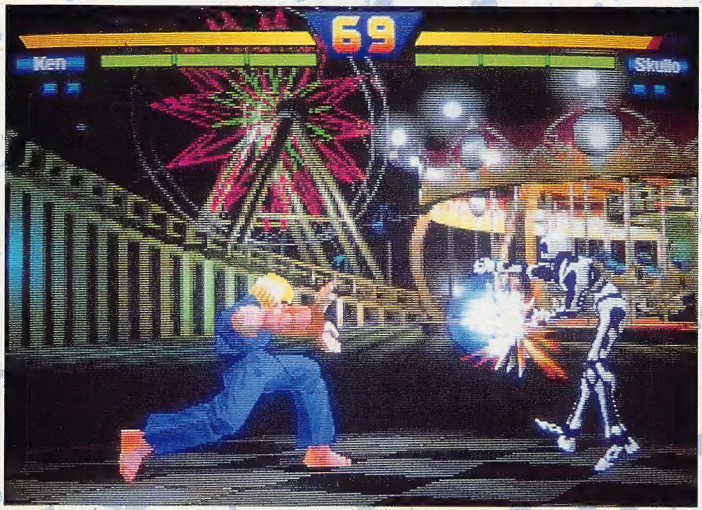
このように、ゲームの基本システムは対戦格闘ゲームの原点、ストリートファイターⅡそのままだ。

気になる新システム

ストⅡと言えば、駆け引きの面白さあふれたゲームだが、相手の出方をうかがう、いわゆる「待ち」がある程度有効なのも事実。そこで、スト外伝では新要素が追加されるようだ。



バゴォーン！と炸裂、昇龍拳。やっぱりリュウはこうでなくっちゃね。



オラオラ、波動拳。もう跳ぶしかあるまい。



因縁の戦い、春麗VSザンギエフ。通常技でビシビシ押せ。



ジャンプパンチで跳びこむザンギ。もしかして、ここからスクリューか!?

詳細はまだ不明なので詳しくはわからないが、これをうまくつかって「待ち待ち君」相手に大逆転も可能になりそう。

また、同様にゲージを消費して、いわゆる「スーパーコンボ」のような技が発動できるようになっているらしい。だが、ここでも新しい要素がいろいろと加わりそうだ。

この存在によって、様々な効果的戦術を生み出すことは間違いない。

オレにザンギを使わせろ！

さあ、とにかくどんなキャラが使えるかというと、今回はとりあえず7キャラほど写真で公開できる。ストⅡからリュウ、ケン、春麗、ザンギエフ、そして外伝の新キャラがプルム・プリナ、ドクトリンダーク、スカロマニアだ。

リュウ、ケンはもちろん、波動拳&昇龍拳、竜巻旋風脚はどれも使えるぞ。それにめくり蹴り、大足払いが使えるところがお約束って感じ。春麗は、きっと空中戦が強くて旋円蹴が強力になりそう。

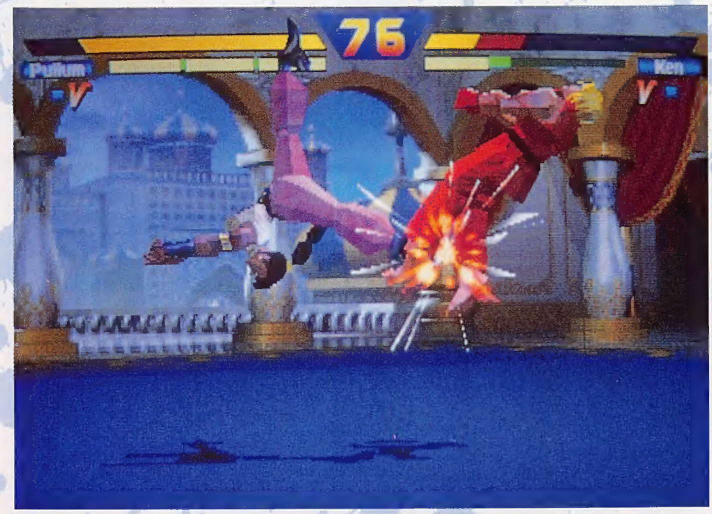
新キャラは、2D格闘ならではの特徴ある動きや技のキャラが多い。ドクトリンダークは、相手をワイヤーで捕まえて、爆弾を放ったりと面白い攻撃ができる。

そして、今編集部で話題沸騰なのがスカロマニアだ！悪の手先のザコキャラ（ショッカーの手下?）みたいだが、実は正義の味方なのだ。どんなポリシーでこんなコスチュームで闘うのかは不明だが、奥深いストーリーがあるらしい?

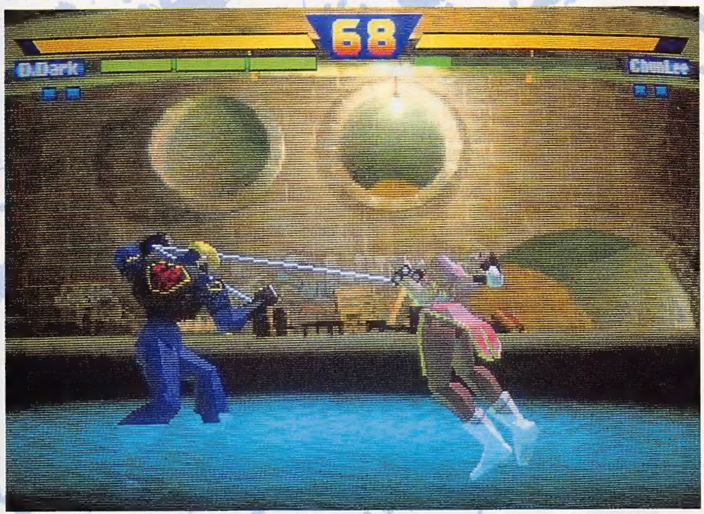
見た目は妙ちくりんだが、トリッキーな技と動きで相手をかく乱するのがスカロのスタイル。今から目をつけていたほうがいいキャラだぞ。

3Dポリゴンには、キャラに個性が少ないとお嘆きのアナタ、スト外伝ならキャラの個性のみならず、闘い方のスタイルからして全然違ったキャラクターたちのぶつかり合いが楽しめる！

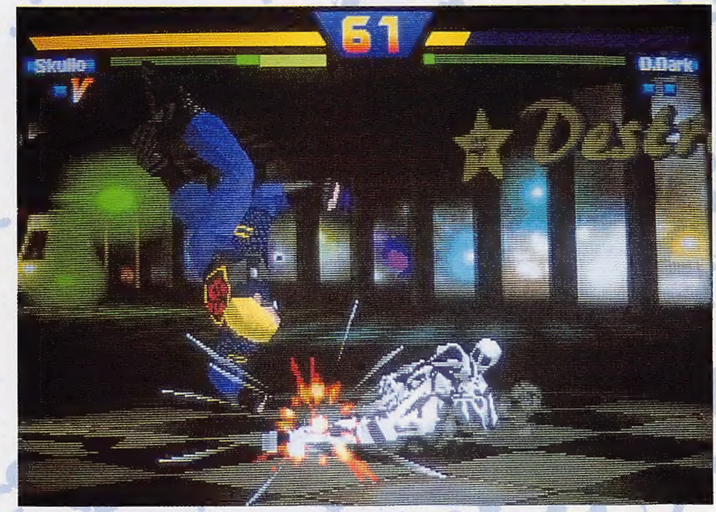
この野望に満ちたゲームを制作しているのは株式会社アリカ。発売はもちろんカプコンからだ。まだまだ発売は先になりそうだが、3D格闘に新風を巻き起こせるか?期待して待とう！



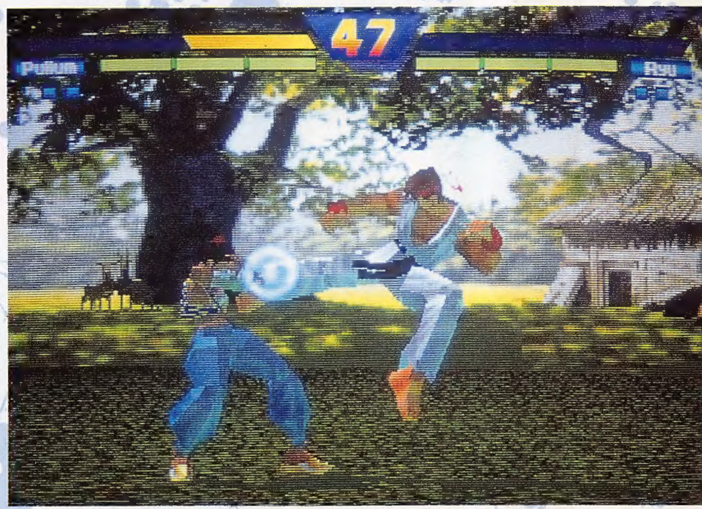
空中を華麗に舞う、プルムプルナ。う〜ん、アラビア〜ン。



闇に潜む暗殺者なのか、ドクトリン・ダーク。ワイヤーを刺し、獲物を引き寄せる。



はじめまして、何を隠そう僕がスカロマニアだよ。ヨロシク!!



いくぞ、竜巻旋風脚。ゴリゴリ、ガンガン攻めるぞ〜。

連載コラム
スカロの部屋

というわけで、このコーナー（?）では編集部ではやくも大人気のスカロマニアを徹底的に解説していっちゃいます。メーカーオフィシャルのプロフィールをとくと堪能してくれ！

「家族に内緒でやってます」

こんにちわ、西小山三郎です。家族には内緒ですが、スカロマニアやってます。

でも、普段のわたしはサラリーマンです。往復4時間の通勤電車生活にはうんざりしますが、週末はいつもスカロマニアになって憂さ晴らししてます。

そのうち一度わたしと勝負お願いします。



時は1999年。
産業革命もルネッサンスもいまだ起こっておらず、武力と魔道がこの世に存在する世界があった。
各国は牽制し合いつつも、表面上は平穏に時は流れていた…。
しかし、そんな世界に一つの覇を唱える謎の帝国が現れた。
その謎の帝国は、怪しげなモンスターを操り、その圧倒的な力で次々と侵略を行いかつての緑の大地を血の色で赤く染めてしまうほどであった。
人々はその未知なる強力な力とその存在に恐れ地球の崩壊を予感するのであった…。

…しかし、人々は勇者の存在を信じた。





©CAPCOM

カプコン新基板 CPシステム3で登場!!

カプコンの今度の新作は、カプコンオリジナルのファンタジー格闘アクション！しかも、新基板のCPシステム3の第1弾として華麗に登場!…と来たら、コイツは期待しないほうがムリ。アクションゲームファンならずとも、まずはどんなゲームか見てもらいたい!

※画面は開発中のものです

モンスターうごめく 剣と魔法の世界!!

多彩な魔法攻撃!! コマンド必殺技!!

レベルアップで覚える 新たな必殺技!!

ウォーザードの世界観は、剣と魔法、そして忍者や侍といった〝ファンタジー〟世界（異世界）である。

この世界では、謎の帝国の支配下による謎の妖しげなモンスターたちが、脅威となっているのだ。

この世界で生き残るには、力が必要。そう、プレイヤーは、剣、そして魔法の力を使って、並みいるモンスターたちをブッたぎっていく！

注目してもらいたいのは、そのグラフィックの美しさ。凝ったデザインの敵モンスターたちや、魔法攻撃などのハデハデで強力な攻撃のグラフィックなど、これがCPシステム3なのか!!と思わせるスバラシさだ。

オリジナルの作品でありながら、ちゃんとした世界が表現されていて良い。



このキマイラのような敵は「セメクト」というヤツ。プレイヤーのほうは「レオ」。見たまま半人半獣のワーライオン（？）だぞ。

ウォーザードの魅力、それはこの多彩な攻撃にありそうである。

ゲームは基本的には敵キャラクターと1対1で戦う、ボス戦中心のアクションゲームなのだが、これにこのウォーザードの世界観ならではのミスティックマジックと呼ばれる**魔法攻撃**が加わるのだ。

魔法攻撃は、ゲームの中心となるだけあって、種類がとても豊富。

さらに、カプコンならではのコマンド**必殺技**も加わっているので、連続技などもありそうなカンジ。

ミスティックブレイクと呼ばれるスーパーコンボのような必殺技もあるらしい。非常に興味をひかれる響きだ。



ドハデな魔法攻撃。魔法使いでなくても魔法は使えるぞ。使える魔法の種類はたくさん用意されているらしい。魔法の属性によっても効果が違ったりしそうだ。

この「ウォーザード」の最大の特徴、と呼べるのは、この〝レベルアップ〟という要素であろう。

プレイヤーは、敵と戦って経験値を貯めていくことで、一定の経験値に達するとレベルアップする。

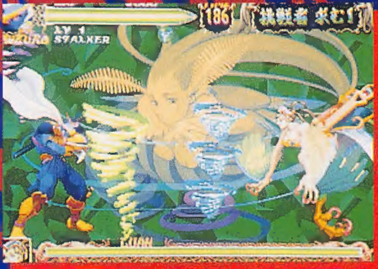
レベルが上がると、自分の攻撃力や防御力が上がるのはもちろん、**新しい攻撃**（必殺技）を覚えていくのである。

そして、成長させた自分は、**パスワード**によって保存することも可能だとか。

そのうえ成長させたもの同士の**対戦プレイ**も楽しめるそうで、どうなるのか？



レベルアップすることで、新しい技や、新しい魔法を覚える！ほかにも**レベルアップで手に入る武器や防具も存在する**らしい！早くその内容が知りたい。



このグラフィック！これは敵キャラクターの魔法攻撃だろうか？綺麗なグラフィックは一見の価値あり！



大きなキャラクターのハデなアクションに期待したい。やられているキャラクターは「ルアン」という不死鳥のモンスター。



格闘アクションといえば必殺技。このゲームでは魔法だけではなく、コマンド必殺技もたくさんあって、使いこなすのが難しそう。これはタオの必殺技かな。



キャラクターによって、魔法以外にも特殊な攻撃がたくさんありそう。この忍者のムクロが使っている技はどんな感じの技なのだろう？



レベルアップした内容は、パスワードによって保存できる！新たに覚えた攻撃で、より強い敵に挑んでいくのだ！



成長させたキャラクター同士での対戦プレイも可能！友達同士で成長させたキャラクターを対戦させるのも面白そうだ。同キャラでも違ったタイプのキャラに成長させることができる!?

謎が再び謎を呼ぶストーリー展開!!



これがプレイヤーの旅する世界。世界地図に似ているが、ここはモンスターのはびこるまったくの異世界。謎の軍団の謎を解きあかすのだ。



ストーリーによるゲームの分岐はあるのだろうか？プレイヤーのプレイによって、エンディングは何種類にも変化するらしいが…しかしこの攻撃は一体!?



これは忍者ムクロのストーリーデモ画面。なんだか異国情緒を感じさせてくれるデモ画面だ。このデモによるアイテム入手などもありそうだ。

プレイヤーは、敵モンスターと戦いながらも、ある目的を求めて、ストーリーを追ってゲームを進めていくのだ。

ゲームの進行上で登場する演出キャラクター（NPC）たちもたくさんいて、様々なストーリーを展開させてくれる。「実は～でモンスターが暴れて困ってます。助けて下さい」というようなカンジの依頼を受けて、そのモンスターを退治しにいく、といった展開もありそう。

で、見事退治できれば、新しい剣が手に入る、とかね。

徐々に明らかになっていく謎。プレイヤーに立ちはだかる多くの敵。

ストーリー上での分岐などがあるかどうかはまだ分からないが、RPG的なものを期待したい。

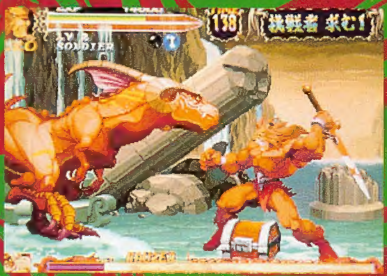
そして立ち上がる4人の勇者たち!!





MUKURO（ムクロ）

ムクロは、トクガワ将軍家お庭番の一人である。彼らは羅刹流忍術を使いこなし、変幻自在の動きで相手をことごとく闇へと葬る。1999年、島国ジパングは、謎の黒船軍団の来襲に恐れおののいていた。幕府の将軍ナオスケは、黒船の出現に脅威を感じ、羅門一族の頭・ムクロに、黒船の正体暴きを命じるのであった…。





LEO（レオ）

もともとはグリーティアという国を治める一国の王であったレオだが、突然攻めてきた謎の軍団の力によって国外追放の身となってしまった。そのうえ、見せしめのために、獣の姿にされてしまう。

王を慕って集まった賢者たちは、必死の努力で、レオを何とか半人半獣の姿に戻す。そしてレオは、謎の帝国に復讐を誓い、旅立つ。





TABASA（タバサ）

タバサは、ノーベル魔学賞クラスの魔学の実力を持ち、何事も魔学的に解明しなければ気が済まない性格。タバサは日夜、古代魔法と近代魔法を融合させた超近代魔学の研究に勤しむ日々を過ごしていた。

そんなタバサは、最近各地で発生している異常現象に興味を持っていた。胸のペンダントが、邪悪な強い波動を感じとったのである。





TAO（タオ）

タオは、13歳にして、ズバ抜けた格闘センスと足に付けた火炎輪を武器に、各地の武道大会で次々と優勝を決めている格闘少女である。

ある日、タオは隣町の武術大会でまた優勝したあと、みんなに褒めてもらえるだろうと喜び勇んで帰り道を急いでいた。しかし、タオが帰ったその町でタオが目にしたその光景は…。

AMショー出展！続報を待て!!

8月に開かれたプライベートショーになんと…

ストリートファイターⅢ

ビデオ上映のみだったが、遂に姿を現した「ストリートファイターⅢ」。今回は上映されたビデオの一部を掲載。

プライベートショーへGO！

8月8日、今日はカプコン主催によるプライベートショーの日だ。内容は、新型基板CPシステムⅢの披露だ。その第1弾として登場するのが、「ウォーザード」というファンタジックなアクションゲームだ。会場の中にはウォーザードだけではなく、「ストリートファイターZERO2アルファ」もあった。その他にも、ジャンケンゲームなど、ほのぼのしたものまで置いてあったぞ。

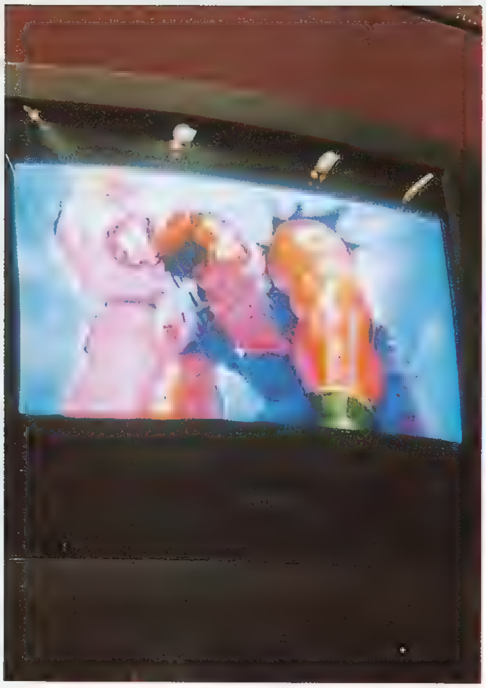
気になるアナウンス

この文を書いているのは翌日の9日だが、「只今〜〜をビデオ上映しています」というアナウンスが流れた（何て言ってたかはもう忘れた）。ちょいと気になっていってみると、そこではウォーザードが上映されていた。そして、ウォーザードが終わると、何と何と！「ストリートファイターⅢ」が上映されていたのだ！上映時間は僅かでしかなかったが、かなりの変わりようだったぞ。ビデオを見た限りでは、例えばリュウなどはストZEROの…というよりはストⅡのリュウといった感じだった。時代背景的には、やっぱりストⅡの後なのかな？（このへんもまだよくわからない）。

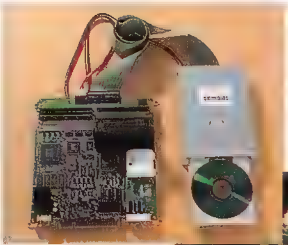
数キャラ登場したのだが、私個人（私はワイルダーKEI）の見た感じでは、リン・クロサワみたいなキャラと、某アニメの　イの大人版みたいなキャラがいたぞ。

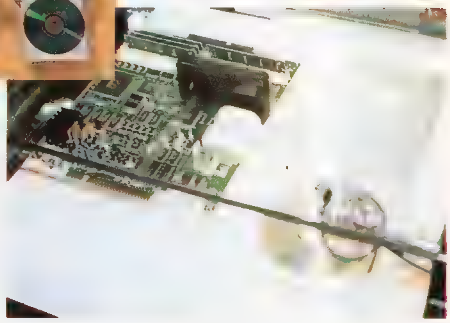
ストリートファイターⅢは、CPシステム第2弾として登場するはずだ。周りの人たちも、このビデオにはしばらくの間釘付けだったな。今からどう出てくるのか、非常に楽しみである。















夢のタッグマッチ!!

X-MEN VS ストリートファイター



※画面は開発中のものです

ついに来るべきものが来たって感じ？X－MENシステムのなかでリュウや春麗が大暴れだ!!

担当 KAI

いったいどうなってしまうんだ!?

なんと！あのX－MENたちとストリートファイターシリーズのキャラたちが、一堂に会してバトルを繰り広げる！「いったいどうなってんだ？」と気になる人も多いだろう。編集部でも「なんだそりゃ!?」と話題騒然だ。

気になるといえば、登場キャラだ。全部で17人いるぞ。

〈X－MEN〉

サイクロップス、ウルヴァリン、ストーム、ジャガーノート、マグニートー、新キャラとしてガンビット、ローグ、セイバートゥースが参戦。

〈ストリートファイター〉

リュウ、ケン、春麗、ナッシュ、ダルシム、ザンギエフ、ベガ、ゴウキ、そしてZERO時代のキャミィが名乗りを上げているぞ。こりゃ～早く見てぇぜ。

ところで17人も集まったのはいいけど、彼らはただX－MENのキャラとして、ストリートファイターのキャラとして、闘うだけなのだろうか…？とんでもない!!せっかく夢の対決ができるんだから、もっと楽しめなきゃ！

というわけで、**「ヴァリアブルヒーローバトル」**が完成した！それは何か？ズバリ2on2のタッグマッチのことだ。もちろんキャラの組み合わせは自由。ゲーム中いつでも入れ換えられるぞ！

サイクロップスとリュウの砲台タッグ、ベガとマグニートーの浮き&マントタッグ、春麗とキャミィで和製ヒロインタッグなんてのもありだ。相手チームを全滅させれば勝ち。今からどんなタッグにするか、考えただけで眠れねぇ！

まだまだあるぜ。チーム戦ならではの、トンでもなさげなシステムだ！

「ヴァリアブルアタック」

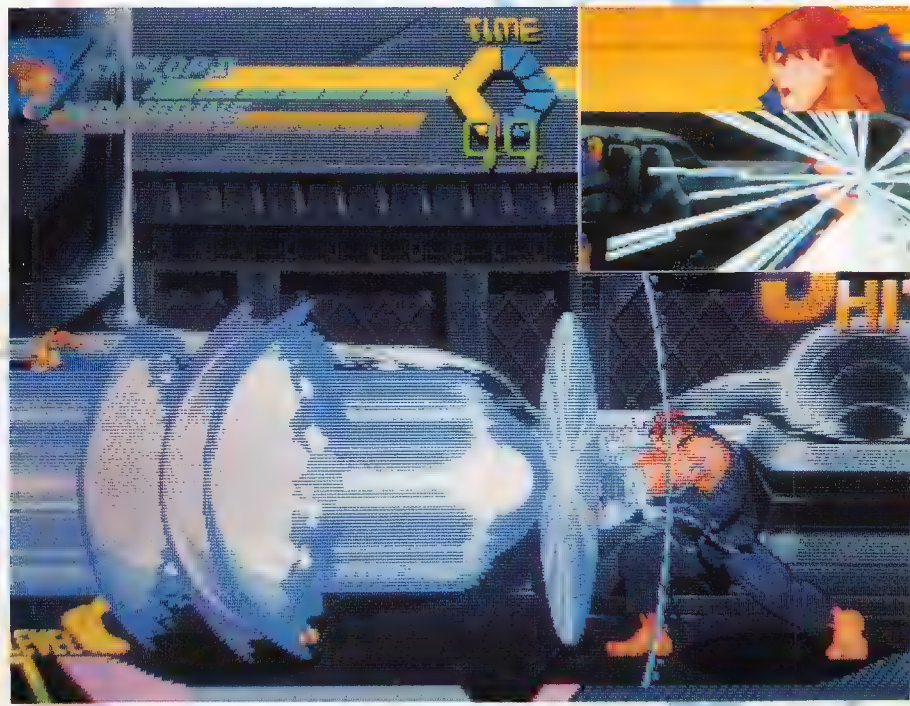
相棒が通常技を出しながら画面内に乱入してきて、交代する。キャラチェンジだ。

「ヴァリアブルカウンター」

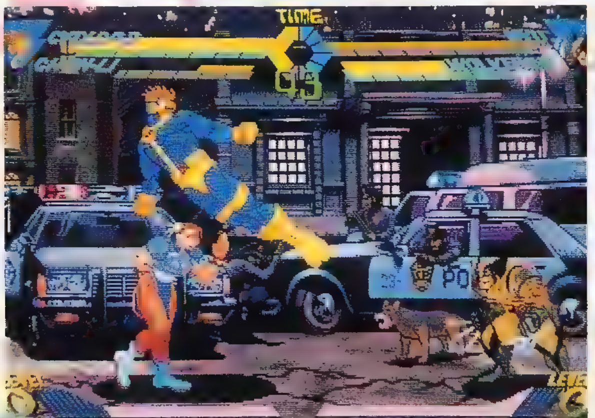
ゼロカウンターに似たもので、相手の連続技で固められたとき、相棒が割り込んできてボコッーと一撃、ピンチを救ってくれるのだ。

「ヴァリアブルコンビネーション」

いわゆる合体超必殺技だ。神龍拳でまきあげておいて、エリアルロシアンスラムなんてのは序の口。基本的にはX－MENシステムだぞ！



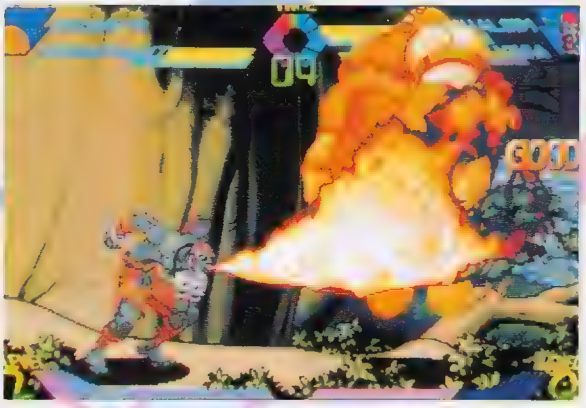
いま、リュウの真空波動拳が発動する！（右上の角）「真空ぅ～」（全体）「波動拳!!」ここまで派手にっ！

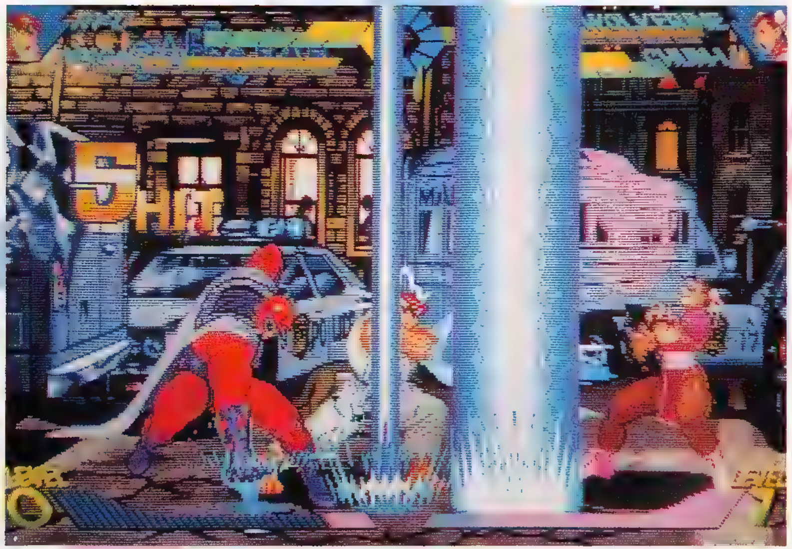


選手交代、「ヴァリアブルアタック」だ。春麗が下がって、リーダーが闘うぞ。



衝撃波が飛ぶ！サマーソルトシェル！


これでも普通のヨガフレイムなのだ。



ゲージ2本消費して、「ヴァリアブルコンビネーション」！

X-MEN側の新キャラを紹介

さて、今回新たに参戦するX-MENは3人（1人は敵だけど）。X-MENを良く知らないという人のために、簡単に紹介するぞ。

●ローグ　本名：不明

彼女の能力はローグ（盗賊）という名の通り、素肌で触れた相手の能力と記憶を奪い、コピーするというもの。この力は触れた相手に無差別に効果を及ぼす。もちろんキスもダメ。ガンビットとは相思相愛なのだが…。

また「怪力」「強靭な肉体」「飛行能力」といった能力も持っている。まあ実際の活躍はこれらの能力によるところが大きいだろう。しかし実は、これらは以前吸収したミズ・マーヴルの能力であり、彼女の生来の能力ではない。

●ガンビット　本名：レミー・ルボー

物体にエネルギーをチャージして爆発物にする能力を持つ、元盗賊。無精ひげの似合う伊達男。

爆発物と化したカードを投げて攻撃する。また、棒術のプロフェッショナルでもあり、素早い身のこなしも武器。

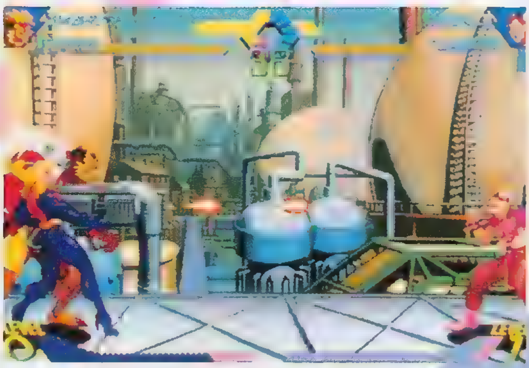
彼の登場を心待ちにしていた人も多いだろう。会話の端々に「シェリ（愛しい人）」や「モナミ（我が友）」などフランス語が入るのがポイント。ガンビット使いを目指すならマスターしておこう。

●セイバートゥース　本名：ビクター・クリード

ウルヴァリンの元同僚で、ウルヴァリン同様、超回復能力を持つ「ウェポンX計画」による「超人兵士」の1人。

X-MENの古くからの仇敵の一人であり、ウルヴァリンの宿敵。殺し屋を生業とする。

能力から境遇までウルヴァリンに似ており、鋭い爪と牙を武器に闘うところまでそっくり。ただし、凶暴さは間違いなくウルヴァリン以上。


セイバートゥースの秘書が援護に来る。必殺技だ。



ついに登場したガンビット。カード連射だ！



ぬうおおう～!!これがVS画面ダァ！ぬしら待つとれいっ！


ローグの必殺技。この後ソニック使用可だ。

来るべき「その日」に備えて…

Virtua Fighter 3

いよいよ発売が直前に迫ったVF3。今回は、写真で見るVF2との変更点特集だ。

text／FRS-N.O

エスケープの角度

ここでは、「手前」「奥」「遠距離」の3タイプの避けを写真で説明。遠距離ではその角度も異なることに注目。



奥避け。レバー上＋Eボタンか、Eボタンを単体で押すとこれになる。



レバー下方向＋Eボタンを押すと手前に避ける。



これが遠距離時の避け。見にくいが、近距離時とは角度が違う。

失敗ポーズのスキ

VF3からは投げや受け流しの技は操作が成立しないと失敗モーションがでるようになった。1枚めの写真が投げ失敗、2枚めの写真は受け流し失敗だ。さらに下段投げ失敗ポーズは下方に腕を伸ばすので、相手が何を失敗したかが分かりやすくなっている。



投げ失敗。これにすぐ反応できるようになれば本物。



こっちは受け流し失敗。投げ失敗とポーズが違うのが分かるだろう。

[illegible]変化が若干長くなったりしている。このためラウの「下P・肘上掌」や、アキラの「下P・裡歩頂肘」の間に割り込むことが容易になった。



VF2よりも若干性能が落ちている下段パンチ。

ステージについて

VF3からはリング形態が大幅に変化したが、写真のジ[illegible]みたいに境界が[illegible]ところもある。また後ろがあるだろ[illegible]て下がったらドボン[illegible]なんてことになりかねないので注意!!



あと一歩下がると危険!!

しゃがみパンチの弱体化

VF2で猛威を振るったしゃがみパンチ。本作ではリー

壁際での技変化

VF3では相手を壁際に追

コラム1 コマンドや技の変化に慣れる

VF3では各キャラの持つ固有技のコマンドが部分的に変更を受けている。なかでも、それが顕著に現れているのが投げ技である。

これは相手が立っている時に決める投げは「レバー＋P＋G」、相手がしゃがんでいるときなら「レバー＋P＋K＋G」、当て身系は「レバー＋P＋K」など、技の属性ごとにイメージを統一する方向性からきているようだ。

とりあえず最初は、VF2のコマンドを入力して技の確認からはじめよう。もしかしたらVF2の入力で思いもしない技の変更があるかもしれない。新技に関しては、VF2での継承技の性質を確認してからでも決して遅くはない。

まずはVF2での技を総点検、それからインストに載っている新技…と徐々にステップアップしていこう。

あと技をガードされたらどうなるか、などの知識も大切。なかにはVF2の常識が通用しなくなっている技もあるぞ。攻撃判定が出るまでや出たあとのスキはどうか、リーチは変わっていないか、ヒット判定に違いはないか、それに伴って今までの連携が使えるか…。新技探しに夢中になるのもいいが、こういった努力は決して無駄にはならない。対戦するにもただ回数を重ねるだけでなく、細かいことがらを見逃さないように集中してプレイしよう!!

い込んだり、自分が相手に追い込まれた状態で技を仕掛けると、壁を利用した技に変化するものがある。

コラム2 地形の効果

VF3では、地形の形によってさまざまな現象が起きることはすでに既報済み。

現段階で確認のとれているもののなかでは、「空中コンボの成否」が挙げられるが、ここにきてまだまだ地形がらみでいろいろあるらしい…という噂をキャッチした。

そのなかでも信憑性が高いのが、「地形によるさまざまな抵抗」というもの。新しいバージョンでは沙漠のステージが存在するのだが、どうやらこのような場所ではキャラクターの動きになんらかの影響がでるらしい。

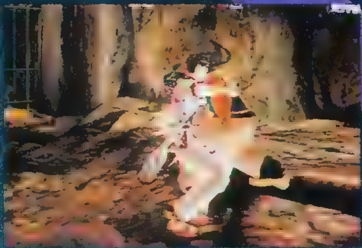
たしかに本物なら、砂漠や水面と整地された地面では動きにその違いがあるのは当然だ。また、斜面において下にいる側の人が上にいる人を押した場合、平地で同様の動きをしたときよりも押されずらいはず。

このようなものをすべて計算で再現できるなら、「どのステージで闘うか」とか「このステージではこのへんに陣を取ったほうが有利」などの要素を考えてプレイしたほうがいいことになる。

ゲームがでる前にこのようなことを考えておくだけでも、リリース後にほかのプレイヤーに対して大きなアドバンテージを築くことができるだろう。

写真はパイの天地頭落。一枚めのはこれまでと同じものだが、2枚めに注目。ちゃんと相手を壁際に追いつめたときには、まず壁に片足をかけ、あと両足で壁を蹴り、勢いをつけて技を仕掛ける。

このような技はいくつか用意されているので、みんなも探してみよう。



こちらはノーマルの天地頭落。



こっちは壁を利用した天地頭落。豪快だ!!

投げ抜けの強化

これまでの格闘ゲームでは、通常投げのみ投げ抜けができてコマンド投げは抜けることができない…。そんな不文律のようなものがあった。

これをVF3が打ち破り、ほとんどのコマンド投げは通常投げ同様に投げ抜けができるようになっている。ジェフリーのスプラッシュマウンテンでさえもこのとおり！



カーン!!ジェフ大ショック、スプラッシュ抜けられるの図。

技の硬化の変化

VF1、2と両方プレイしてきた人にとっては大して驚くことではないのだが、VF2とVF3では各技の発生時間や硬化時間に変化が生じている。

たとえば、アキラの躍歩（裡門）頂肘はVF2ではガードされても硬化時間が短く、反撃はできなかった。しかしVF3ではガードされると、重量級のP+Kで…まうようになっている。いままでの闘いの主軸だった技でも再点検する必要がある。そしてVF3ではどの技がメインの攻め技になるかを早い段階で見つけ出そう。

さらに鷹嵐を相手にするときは注意が必要だ。このキャラはちょっとやそっとの攻撃くらいではダウンしない。ほかのキャラに対してはヒットすればダウンさせることができるので気にしなくてもいいが、「鷹嵐には当ててもダウンしないので反撃を受けてしまう…」といった現象も起こるのである。



様の躍歩は世界



技の方向修正

VF3には地形による高低差があることは既報通り。そこで疑問になってくるのが、地形差で技がちゃんと当たるのかどうかということ。

これは写真のようにちゃんと方向修正をしてくれるぞ（写真はアキラのPK）。



ちゃんと方向を修正して技が出るぞ。

硬化状態の変化

これまでは技がヒットしても空振りしても、技を出した側に変化はなかったのだが、VF3ではちょっとした変化が生まれている。写真はパイの疾風蹴をガードしたところだが、よく見るとパイが体勢を崩しているのが分かると思う。

このような変化は主に回転系の技に多く見受けられる。本作品では軸移動が重要なカギとなっているが、その軸移動キラーとなるのが回転系の技となっている。そのぶんVF2のときよりも回転系の技は重要度を増しているので、この「硬化時間の変化」はそれに対するリスクのようなものか。



ガードされると体勢が崩れてしまう技もある。回転系の技にこの性質が多い。



出直しておくれやす

梅小路葵

葵の技は受け流しが基本。攻撃も流れるようにいこう。

担当：備金

技名	コマンド
衣車	⇨⇨Ⓟ
雷刃破	⇨Ⓚ
草薙	⬇Ⓚ+Ⓖ
無双破	⬉Ⓟ
連突小太刀	ⓅⓅⓅⓀ
飛蝶	⇨Ⓟ
六段帯取	⇦Ⓟ+Ⓖ
手極め倒身	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
枝砕き	⬁Ⓟ+Ⓖ
流制手	⇦Ⓟ
羽朧	⬀Ⓟ
転身入身	⇦Ⓟ+Ⓚ
朧の顎門	⬀Ⓟ+Ⓚ
合気投げ	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ

衣車



回転しながら肘を見舞う衣車。判定は中段で、ヒット後は相手をダウンさせることができる。

雷神刃



しゃがんでいる相手は崩すため、判定は一応中段。ヒットすればダウンし、カウンターなら浮かすことができる。

草薙



下段判定の足払い。ヒットすればダウンはもちろん、エスケープを追っていくので使えそうだ。

無双破



しゃがんだ状態から打ち上げの肘打ちを出す無双破。しゃがんでいる相手をくずす中段技だ。

連突小太刀



連突（Ⓟ3発）は上段。Ⓚは雷神刃と同様。連突部分はノーマル時は2発まで連続でヒットするぞ。

飛蝶



しゃがみを崩す中段技飛蝶は、カウンターでヒットしたときのみ相手を浮かすことができる。

六段帯取



相手の腕を極め、後方へ放り投げる投げ技。位置が入れ替わるので後ろに相手を投げたいときに使おう。

手極め倒身



手極め倒身は下段投げ技。VF3は、ほとんどのキャラに（全キャラか？）下段投げが備わっているぞ。

枝砕き



ダウンしている相手をつかんで極めるダウン投げ技。起き上がりに時間のかかる技の後しか決まらない。

流制手



相手の上段攻撃をつかみそらすいなし技。流制手自体はノーダメージ、決まった後は自分で攻撃をしていこう。

羽朧



相手の中段攻撃力をそらすいなし技。しかし前作同様判定が中段でもモーションが上段のものは流制手でとる。

転身入身



いなし技と違い、それ自体にダメージを持つ返し技。転身入身は上段を返す。決まればダウンを奪える。

朧の顎門



中段攻撃をつかむ返し技。自動的にモーションが中段の技をとるぞ。ダッシュハンマー等は転身入身だ。

合気投げ



移動しながら腕を順々に極めていきそのまま投げ倒す華麗な投げ技。ダメージもかなりいけてるぞ。

技名	コマンド
突っ張り	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ
双手	⇨⇨Ⓟ
勝ち投げ	⬁Ⓟ+Ⓚ
肘当て	⇨Ⓟ
髷張り手	Ⓟ+Ⓚ
樽砕き	⬇⇨Ⓟ
叩き込み	⇦Ⓟ+Ⓚ
露払い	⇩Ⓟ+Ⓚ
鬼殺し	⬁Ⓟ
外掛け	⬁Ⓟ+Ⓖ
居反り	⬇⇦Ⓟ+Ⓖ
四つ身	⇨Ⓟ+Ⓖ
櫓投げ	四つ身中⇨Ⓟ+Ⓖ
掴み投げ	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



[illegible]を倒すのは俺だ

鷹嵐

普通なら倒されてしまう攻撃も鷹嵐はダウンしないぞ。

担当：ジェフリー・ゴインズ

突っ張り



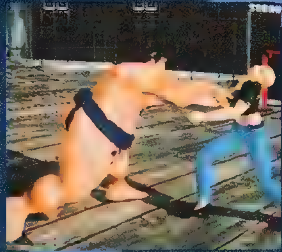
上段判定の張り手を最高6発まで繰り出す。ノーマルヒット時は、最初の2発だけ連続でつながるぞ。

双手



両手で相手を押しだす中段攻撃技。ヒットすればダウンし、カウンターなら浮かすことができる。

勝ち上げ



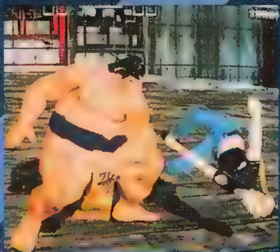
相手を下から勝ち上げる文字どおりの技。しゃがみを強制的に立たせる中段技で、カウンターなら浮かすぞ。

肘当て



上から中にふり下ろすような強力な中段技。しかも鷹嵐の技の中ではスピードも速いので頼りになる。

髷張り手



体の上方から[illegible]て前脚側の手で叩き[illegible]段技。見た目も豪快だが[illegible]るダメージも凄い。

樽砕き



[illegible]外から[illegible]烈な片手[illegible]を繰り出す。くらった相手は[illegible]で樽が転がるように回転しながら倒れる。

叩き込み



横にかわしつつ、上から両手で相手を叩き付ける中段技。当たればもちろんダウンさせることができる。

露払い



相手の足元をすくう片手払い。判定は下段だが、ヒットしてもダウンを奪うことはできない。

鬼殺し



1歩前に踏み出し、下から突き上げる中段技。ヒット後はダウンし、カウンターなら浮かすぞ。

外掛け



立ち状態を投げる[illegible]。名前にたがわぬ豪快な[illegible]は、相手には申し訳ない[illegible]たると痛えぜ。

居反り



相手の腰に組み付き上体を反らせながら後方へ放り投げる立ち投げ。その威力はハンパじゃない。

右四つ



投げと同じ条件で決めることができる右四つは、この技自体にはダメージがない。ここから技を発展させていく。

櫓投げ



右四つ後に入力することで決まる投げ技。体を捻りながら相手を横へ投げる。右四つ[illegible]色々できそうで興味深い。

掴み投げ



しゃがみ状態の相手を引っこ抜き、後ろに放り投げる掴み投げ。判定は下段投げ。何としても決めたい技だ。



表現しづらい技名がまたまた増えた—

アキラ

旧技・新技まとめて紹介！

担当：GYU

技名	コマンド
裡門頂肘	⇨Ⓟ
躍歩頂肘	⇦⇨Ⓟ
連環腿	⇨⇩ⓀⓀ
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ
揚抱	⇖⇦Ⓟ
開胯	⇦Ⓟ+Ⓖ
心意把	⇙⇦Ⓟ+Ⓖ
鵰子穿林	⇘⇗Ⓟ+Ⓖ
大纏崩捶	⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
外門頂肘	⇦Ⓟ+Ⓚ
搜下崩捶	⇘Ⓟ+Ⓚ
跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
獅子抱月	⇖Ⓟ+Ⓖ
大折江	Ⓟ+Ⓖ

裡門頂肘



おなじみの肘打ち。VF3では入力がⓅと簡単になったようだが、現時点では効果が非常に長く、使いづらい。

躍歩頂肘



裡門のロングレンジ版。足を組み替えるといった特徴も健在。ただし裡門と同様、硬化時間が長くなったようだ。

連環腿



[illegible]段攻撃の跳び[illegible]段蹴り。前作では1段めがヒットすれば連続でつながったが、3では高低差によって異なるか。

猛虎硬爬山



[illegible]中段の猛虎。⬇の入力[illegible]方向に対するタメと変更された[illegible]。また尻もちも[illegible]なく[illegible]。

揚抱



相手を突き上げるアッパー風の打撃技。判定は中段。前作より出かかりが早くなり、より実用的になったようだ。

開胯



相手の上段ガードを崩す打撃技。つまり前作のものとは異なり、攻撃判定がある[illegible]攻撃力がわずかに存在する。

心意把



相手の腕を引き込み、体勢を崩したところに強烈な頭突きを決める。投げ扱いのこの技、相変わらずかっこいい。

鵰子穿林



相手の腋をすり抜け背後から体当たりを決める投げ技。入力が変わったが、今回も側腿が連続でつながるようだ。

大纏崩捶



相手の[illegible]に持ち上げ吹き飛ばす投げ技。ダメージを与えつつ、距[illegible]。

外門頂肘



相手の上段攻撃（Ⓟ系）を払いつつ、肘で打ち返す攻防一体の返し技。入力の変更と失敗モーションがついた。

搜下崩捶



踏み込みつつ片手を低く伸ばし、相手の足元を狙う打撃技。下段攻撃にあたるこの技、カウンター時のみダウン。

跳山崩捶



[illegible]いがリーチに優れている。

獅子抱月



[illegible]穿林の変形の[illegible]ができる。自分が壁際の場合に[illegible]。

大折江



[illegible]相手の[illegible]ンもある。



新旧織り交ぜ14個の固有技を紹介

ジャッキー

前号やセガポリスにてお伝えしてきたが、どうやら正式っぽいインスト技が決定したぞ。

担当：C・LAN

技名	コマンド
ニーストライク	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ
サイドフックキック	⇦Ⓚ
スイッチステップ	⇩⇩
キックバックナックルスピン	ⓀⓅⓀ
エルボーナックルキック	⇨ⓅⓅⓀ
エルボーナックルローキック	⇨ⓅⓅ⬇Ⓚ
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ
ビートコンボバックナックル	Ⓟ+ⓀⓅⓀ
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ
ライトニングフック	⇧ⓅⓅⓅⓅ
2ウェイスピンキック	Ⓚ⬇Ⓚ

ニーストライク



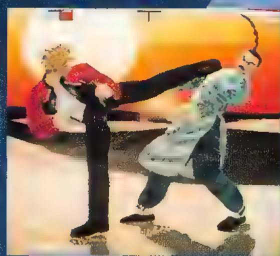
VF2から継承された投げ技。これ以外の新投げがなければ、やはりメインに狙う投げ技だ。

ビートナックル



力いっぱい夢いっぱいに拳を振り下ろす打撃技。今回は足位置によってモーションは変わらない。

エルボースピンキック



おなじみの肘からの回し蹴り。肘が当たれば当然スピンキックまで連続でつながる。ディレイもちできまさあ。

キックバックナックルスピン



[illegible]スピンキック。Ⓚが入[illegible]相手に全部当たることが多い。ラストが⬇Ⓚになった派生もある。

ダブルパンチニーキック



パンチ2発から膝につなげる連携。ⓅⓅは連続だが膝まではさすがにつながらないので使い方を工夫したい。

コンボバックナックルスピン



Ⓟ→Ⓟ→裏拳→スピンキックという[illegible]のコンビネーション。Ⓟ・Ⓟのみ連続[illegible]

サイドフックキック



カウンターヒット時のみダウンするように変更された。下段をすかす性質は残念ながらないようだ。

エルボーナックルキック



エルボー・裏拳・上段蹴りという連携。エルボー・裏拳の部分のみ連続でつながる。裏拳止めが有効だ。

ビートコンボバックナックル



ビートナックル・[illegible]し蹴り。ビートナックルがカウンターヒットすれば拾うことができる。⬇Ⓚ派生あり。

ライトニングフック



スマッシュフックからの派生。3発目の中段はしゃがんでいる相手を立たせる[illegible]4発目は[illegible]

スイッチステップ



足位置を自在に[illegible]る。ジャッキーのみ足を入れ替え[illegible]ると固定されてしまう[illegible]の技が必要なのだ。

エルボーナックルローキック



エルボー・裏拳・下段蹴りのコンビネーション。こちらは連続ですべてつながる。ただしダウンは奪えない。

ダブルローキック



下段を狙う2段回し蹴り。連携としては強いが、連続にはならない[illegible]い。残念。

2ウェイスピンキック



ダブルスピンキック(ⓀⓀ)の派生技[illegible]る。カウンターヒット時は浮[illegible]

技名	コマンド
ダブルジョイントバット	→ⓅⓀ
イリュージョンキック	↙ⓀⓀ
トルネードキック	↗Ⓚ+Ⓖ
ラウンドキック	↑Ⓚ+Ⓖ
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ↘Ⓚ
ネックブリーカードロップ	→→Ⓟ+Ⓖ
スピンヒールキック	←Ⓚ+Ⓖ
ロースピンキック	↙Ⓚ+Ⓖ
ダブルスラストキック	ⓀⓀ
フルスピンダイバー	↗Ⓚ
ムーンサルト	↗Ⓟ
ドラゴンキャノン	↘Ⓚ
ライトニングニースマッシュ	←Ⓟ+Ⓖ

SARAH BRYANT



それ行け我らの

サラ

色々な技が増えていい感じ。
早くプレイしたいね。
担当：ワイルダーKEI

ダブルジョイントバット



サラの戦闘する上で、要の1つだった技。連続ヒットは健在だがその後のサマーが…。

イリュージョンキック



ミドルキックの2発バージョン。2発で終わるので、ダウンさせることはできない。

トルネードキック



[illegible]い前にジャンプして回転蹴りを出す。上段判定の蹴り技。

ラウンドキック



ヒットすればもちろんダウン。[illegible]カウンターヒットなら、より高く[illegible]せられるぞ。

スピニングキック



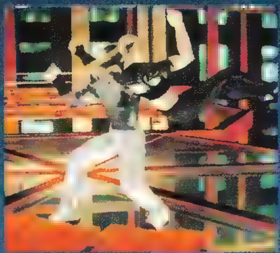
気のせいかもしれないが、蹴りのスピードが速くなったような…。ダウン技。

コンボサマーソルトキック



今のところⓅ3発はつながるが、サマーが連続コンボにならなくなっている。痛い…。

ネックブリーカードロップ



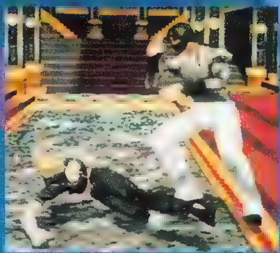
前作の形を、そのまま受け継いでいる。自動二択がないのは全キャラ一緒。

スピンヒールキック



[illegible]を落とすまでの回転が[illegible]く、カウンターヒットだと、ダウンさせることができる。

ロースピンキック



ヒットすれば即ダウン[illegible]ることができるが、ガード[illegible]れると引っかかる。

ダブルスラストキック



イリュージョンキックの上段バージョン的な感じ。[illegible]ずれもダウンさせられる[illegible]

フルスピンダイバー



スピンヒールキックが[illegible]なら、こっちは[illegible]るし。

ムーンサルト



[illegible]とにかく[illegible]ないようにしたい。

ドラゴンキャノン



[illegible]

ライトニングニースマッシュ



[illegible]



[illegible]リ押せるか？

ラウ

いままでにない振り向き攻撃も追加。自在に使いこなしていこう。

担当：かっちん

技名	コマンド
騰空虎穿脚	⇩Ⓚ
地掃腿	⇨⇩Ⓚ
順歩冲掌	⇧⇧Ⓟ
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ
転身把咽掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
飛燕転身掌	⇦⇦Ⓟ
虎龍転身掌	⇨Ⓚ+Ⓖ
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ
連蹴旋風牙	ⓀⓀ
燕子掌	⇦⇨⇨Ⓟ
連旋転身掃脚	⇩ⓀⓀⓀⓀ
虎槍掌	⇦⇨Ⓟ
双虎烈把	⇨⇨Ⓟ
穿脚連環掌	⇧ⓀⓅ⇦⇨Ⓟ

騰空虎穿脚



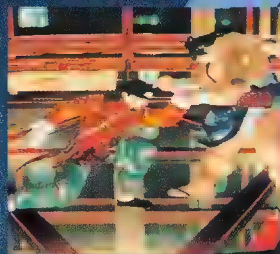
バーチャ2であった騰空斜掌を継承したものと思ってくれればいいだろう。このあとはⓅ連打で斜上掌が出せる。

地掃腿



ヒットすれば確実にダウンを奪える技。素早く反応されにくいので連携のひとつに組み込んでいける技だ。

順歩冲掌



スーパー斜下、ダブル斜下掌などの愛称で親しまれている浮かし技。この技は同じ感覚で使っていける。

連環転身脚



パンチ3発からのオッイエー。空中コンボ専用の技と言ってもいいだろう。今回もお世話になりそうだ。

転身把咽掌



立ち状態の[illegible]技。今回はボタンがⓅ[illegible]Ⓟ+Ⓖになっている[illegible]しよう。

飛燕転身掌



[illegible]技を[illegible]後を向けるのが特徴。[illegible]価は高そうだ。

虎龍転身脚



回し蹴り系はガードされるとはじかれてしまうが、この蹴り技なら大丈夫。つまり、前作の旋風牙と同じ性能。

燕陣旋風脚



[illegible]自体は単なる回し蹴りのようだが、技のあとに背後を向けるのが特徴。ラウには振り向き攻撃が多く見られる。

連蹴旋風牙



この技のあとに[illegible]を連打するだけで斜上掌が出せるので、カウンターヒットすれば確実に大ダメージを与えられる。

燕子掌



[illegible]中段攻撃。うまく使えば相[illegible]能。

連旋転身掃脚



しゃがみ状態からのみ出せる下段攻撃。斜上掌を出すかこの技を出すか[illegible]う。

虎槍掌



上段の単発攻撃[illegible]ットすれば、もちろん相手は[illegible]

双虎烈把



カウンターを取らなくても相手を[illegible]空中コンボの起点として使っていくことができる。

穿脚連環掌



1回目の中段[illegible]



[illegible]急差のある中、下段のゆさぶりを生かせ

パイ

VF3ではかなり幻惑性の強いラッシュがかけられるパイ。それでいて美しく強い攻めができるとなれば、これはもう…。

担当：N.O

技名	コマンド
燕旋蹴	⬇Ⓚ+Ⓖ
穿冲拳	⇨Ⓟ
飛燕烈脚	⇗ⓀⓀ
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ
天地頭落	⇨⇘Ⓟ+Ⓖ
燕旋擺柳	⇦Ⓟ+Ⓚ
飛燕翻膀	⇙Ⓟ+Ⓖ
撃燕掛搭	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
蒼下連捶掌	⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ
連旋裏旋脚	⇩ⓀⓀ
連旋掃脚	⬇ⓀⓀ
燕青虎双破	⬇⇨Ⓟ
連環高端脚	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ

燕旋蹴



VF1から存在している下段回し蹴り。エスケープから出すと効果的。ガードされたときのモーションが変化した。

穿冲拳



パイの主軸となる中段技。VF3ではコマンドが変わったので、VF2からのパイユーザーは注意が必要だ。

飛燕烈脚



ジャンプから2段蹴りを出す技で、Ⓚを1回しか出さなければ飛燕単脚という技にすることができる。

連環背転脚



パンチ連打（3発）から中段攻撃のバク転キックを放つ。攻めのラッシュの中で、キック部でディレイをかけよう。

燕陣旋風脚



旋風牙とは逆方向に回し蹴りを放つ。VF3では軸移動があるため、回転の方向は重要な要素だ。

天地頭落



今回は相手を壁際に追いこんでかけると、壁を蹴って勢いをつけるので威力アップ。ダッシュからの入力がし易い。

燕旋擺柳



当て身属性の受け流し技で、相手の上段パンチ、キックをとることができる。VF3では失敗すると隙が大きいぞ。

飛燕翻膀



燕風輪翔に似ているが、こちらは立った相手にかける投げ属性の崩し技。このあとには燕旋蹴が絶対確定。

撃燕掛搭



崩し投げの一種で、[illegible]と無防備な相手に技を入れることができる。今公開できる中では強烈な追い打ちはない。

蒼下連捶掌



1発めがパイ待望の[illegible]燕旋蹴より出が速いので[illegible]になりそう。全部出すと上・上・中段崩しの技が出る[illegible]

連旋裏旋脚



下Ⓚから[illegible]旋脚[illegible]キックを放つ。ディレイで出すと当てやすい。連旋掃脚と使い分けよう。

連旋掃脚



[illegible]させると超強力。これに穿冲拳を加えるといい感じだ!!

燕青虎双破



しゃがみガードを[illegible]

連環高端脚



VF2で加わった高端脚から始動の連携技シリーズの[illegible]判定は[illegible]



ウルフ

リスクを伴う投げ技、バリエーションの増えた中段、下段。そしてエスケイプはウルフを変える。

技名	コマンド
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ
ドロップキック	⇧Ⓟ
ボディスラム	⇧Ⓟ+Ⓖ
ダブルアームスープレックス	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ
ドラゴンスクリュー	⇧Ⓟ+Ⓚ
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ
トマホークチョップ	⇦Ⓟ
ショートレンジショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
グリズリーラリアット	⇧Ⓟ+Ⓚ
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ
サンダーファイヤーパワーボム	Ⓟ+Ⓖ
キャプチュード	⇦Ⓟ+Ⓚ

ショルダーアタック



基本的な性能は変わらず。相手の背後や側面を取る機会が増えたので意外と使いどころは多くなるかも。

ドロップキック



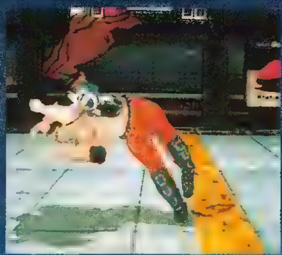
当たりが強く、以前以上にカウンターが取りやすいように感じる。ヒット時着地するようになっているのも。

ボディスラム



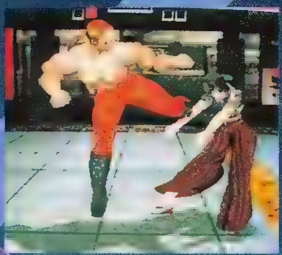
壁際に追いつめて使うと壁に叩きつけてから地面にたたき落とす、といった具合に変化。大ダメージだ。

ダブルアームスープレックス



技の硬直などは以前より投げやすくなったようで、使いこなせばかなりの戦力になることが期待できる。

ローリングソバット



足の組み方に……んでいる相手に当……いったこともなくなり……ですかしやすくなってい……。

ドラゴンスクリュー



……なんて……なったので……リスクは大……よほど読みに自信がないと……。

アームホイップ



ダッシュして投げにいくがしゃがまれると当然すかりポーズが。多少間合いの広い投げと考えて使ったほうがいい。

ドラゴンフィッシュブロー



いわゆるディレイとは無縁なので、止めるか出し切るか2つに1つ。いずれにしても使えることにかわりはない。

トマホークチョップ



一応ヒットさせればほぼ同時に動ける上段で、しかもダウンも奪えない。……使い道はないかも。

ショートレンジショルダー



隙は大きいが威力……中コンボのチャンス。かな……な技に……。

グリズリーラリアット



とりあえずもっとも注目すべきはこの技。上段をかわしつつの下段攻撃。おまけに対……。

キャッチ



……の投げよりもわずかにリーチが……に相手の……上段攻撃っぽい。……

サンダーファイヤーパワーボム



……投げ抜け……その分ダメージは……

キャプチュード



……ーションが多いため、ドラゴンスクリューよりは見る機会……



スプラッシュの叫び声が変わった!!

ジェフリー

特にアッパーや膝等の打撃技が重視されたジェフリー。もはや弱点はない。

担当：MVP

技名	コマンド
エルボーダウン	⇦Ⓟ
ヒールキック	⇦⇨Ⓚ
トリプルアッパー	⬈ⓅⓅⓅ
ニーハンマー	⬅ⓀⓅ
ミドルスタップ	⇨Ⓟ+Ⓚ
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ
ケンカアッパー	⇘⇘Ⓟ
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ
マシンガンヘルスタップ	Ⓟ+Ⓔ×3
ランジングハンマー	⇦⇘ⓅⓅ
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ
パワーボム	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

エルボーダウン



前作とはコマンドが変化したが、基本的に性能は変わっていないようだ。中段で当たればダウンする。

ヒールキック



これもエルボーダウン同様コマンドが変化しただけ。同じく中段で当てればダウンするのである。

トリプルアッパー



[illegible]ルアッパーからさらにアッパーが出せる。1段目のアッパーは強制立ちあがらせの効果があり、次がヒット。

ニーハンマー



[illegible]どい膝蹴りを放つこの[illegible]、中[illegible]で相手をダウンさせ[illegible]ことができる。ただ今のところ浮きは低い。

ミドルスタップ



ヘルスタップの強力バージョン。これも中段でダウンを奪える。腰を低くするので上段をかわすかも。

ヘルダンクハンマー



上から肘を叩きつける。この技の特長はヒットすると相手をしゃがませることができるのである。もちろん中段だ。

キリングトーキックハンマー



立ちⓀからトーキックハンマーにつながる。判定は上中下となっていて少しディレイもかけられるぞ。

ケンカアッパー



腰を低くしつつア[illegible]パーをくり出すこの技、中段で当たればダウンを奪えるし、もしかしたら上段をスカすかも。

トルネードハンマー



[illegible]であるがヒット[illegible]すると相手を後ろに向けさせ[illegible]ことができる。[illegible]たい技だ。

マシンガンヘルスタップ



ヘルスタップを[illegible]ていくこの技は1発目にのみダウン判定がある。カウンタ[illegible]1発目も[illegible]

ライジングハンマー



ダブルハンマーダウンから打ちあげるこの技、1、2発目ともに中段で[illegible]ンを奪える。ディレイもOK。

ケンカフック



[illegible]

パワースラム



[illegible]

パワーボム



[illegible]



[illegible]ってこいカゲ使い

影丸

今回はトリッキーな技の具体的な攻撃判定、性質を紹介だ。

担当：キャサ夫

技名	コマンド
落閃刃	⇨Ⓟ+Ⓚ
葉牙龍	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
雷龍飛翔脚	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
小手返し	⇨Ⓟ+Ⓚ
刀霞	⇖Ⓟ+Ⓖ
弧延落	⇦Ⓟ+Ⓖ
イズナ落とし	⇧Ⓟ+Ⓖ
螺旋	⇦Ⓟ
落葉閃風脚	⇙Ⓚ+Ⓖ
葉隠閃刃	⇖Ⓟ+Ⓚ
岩斬破	⬊Ⓟ
順逆自在	⇨Ⓟ+Ⓖ
浮身乱段撃	⇙Ⓟ+Ⓖ
旋風刃	⇩Ⓟ+Ⓚ

落閃刃



コマンドが変更されたが、基本的な攻撃判定、技性質はかわっていない。相変わらずの手刀攻撃だ。

葉牙龍



継承技の一つ。コマンド変更も無しで、攻撃判定も以前と変わらず。ヒットすればダウンを奪うことが可能。

雷龍飛翔脚



VF1からの継承技。技判定も昔から変わることなく、強上段攻撃になっている。立ちガード不能だ。

小手返し



コマンド変更がなされ、自動二択の下Ⓟが出なくなった。今回は、狙ったところでしか使えなくなった技である。

刀霞



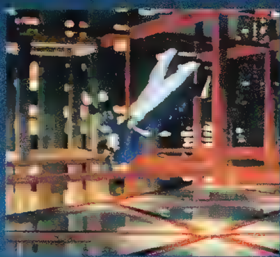
相手をくる[illegible]てしまう技。継承[illegible]。コマンドに変更あり。

弧延落



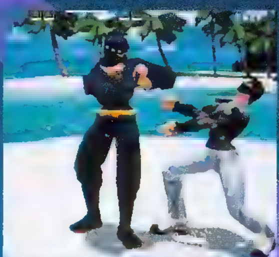
[illegible]特に変更はされていない。昔ながらの空中[illegible]れる。

イズナ落とし



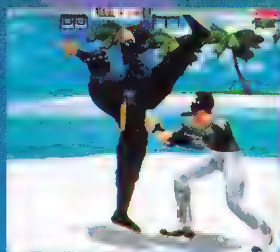
弧延落で投げたあとの空中投げになる。コマンドを先行入力するのが、この技のコツと言えよう。

螺旋



間合いをつめるのが特徴になる。基本的には、通常の肘打ちと変わらない。しかし、攻撃スピードがやや遅めだ。

落葉閃風脚



逆サマーのような攻撃で、ヒットするとダウンする。かなりリーチがあるので、遠距離からでも有効となる。

葉隠閃刃



軸移動をするため、相手の攻撃をかわす性質になっている。カウンターヒットすると[illegible]ることができる。

岩斬破



基本的にはダウン技の一つ。しかし、ノーガード時のみ。特徴としては、強制立ちガードをさせるところ。

順逆自在



相手の後ろを取る、特殊な投げ技。投げ自体には攻撃判定が存在しない。後ろを取ってから二択攻めが可能。

浮身乱段撃



相手に飛びつく投げ技。特徴としては、遠距離からでも掛けることが可能。つまり、投げ間合いが広くなっている。

旋風刃



しゃがんでいる相手にヒットすると強制立ちガードさせると同時にダメージを与える。カウンターヒットで浮く。

技名	コマンド
転身繰膀	⇦Ⓟ+Ⓖ
連載頭手	⇦⇨ⓅⓅⓅ
宙舞双転脚	⇨⇨Ⓚ
転身双冲掌	⇨Ⓟ+Ⓚ
旋風掃腿	⬇Ⓚ+Ⓖ
座盤鉄	⇩⇩
宙舞身	⇧Ⓟ+Ⓚ
転身仙酒靠	Ⓟ+Ⓚ
何仙女	⇨ⓅⓅⓅⓀ
連撃後下襲腿	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ
連飛跳撃	ⓀⓀ
斜側連脚	⇨Ⓚ+Ⓔ
酔仙手	Ⓟ+Ⓚ
浸歩酔硬手	⇦⇧Ⓟ



まだまだ元気なおじいちゃん!

舜帝

インスト技は連携攻撃ばかり。何か今回は、すごくいけそうな気が…。

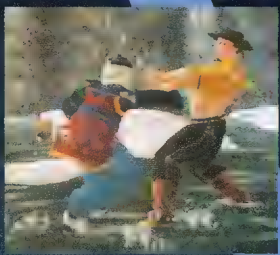
担当：キャサ夫

転身繰膀



相手の後ろを取る投げ技。基本的に、投げ自体には攻撃判定が存在しない。回り込んでからの二択が可能だ。

連載頭手



継承技の一つ。以前同様、連続攻撃になっていて、技を出しながら前へ進むのが特徴である。

宙舞双転脚



コマンドの変更はなく、すべてが以前と同じになっている。通常、カウンター問わず、ダウンを奪うことができる。

転身双冲掌



背中からの技で、流れるような動作で攻撃する。ヒットすればダウンを奪うと同時に酒を飲み、パワーアップする。

旋風掃腿



継承技の足払い。攻撃発生時間は遅いが、ダウンを奪うことが可能。追い打ちとして重要となる。

座盤鉄



コマンド入力後、あぐらをかき、座り込んでしまう。技自体の攻撃判定はない。連間でのパワーボムは未だ健在。

宙舞身



本来の転倒立とは異なったコマンドで、逆立ちができる。攻撃判定は存在しなく、ここから攻撃を出すことが可能。

転身仙酒靠



転倒立後の攻撃で、回転しつつ攻撃する。転がる分リーチが長く、ダウンを奪うこともできる。

何仙女



連携技で、最後の攻撃がヒットすればダウンを奪える。最後の技はしゃがみガードが可能で連判立ちガードさせる。

連撃後下襲腿



連続攻撃ではないが、[illegible]目の後下襲腿がヒットすると最後の攻撃もつながるようになっている。勿論ダウン技。

連飛跳撃



通常立ちKからの連携になり、どちらの技がヒットしてもダウンを取ることが可能。攻撃発生はやや早め。

斜側連脚



相手の攻撃をかわす性質があり、カウンターヒットなどと回り込みがヒットすれば[illegible]ダウンする。

酔仙手



リーチの長い突き攻撃で、[illegible]比較的深い[illegible]

浸歩酔硬手



技スピードは遅めだが、間合いをつめつつ攻撃するので、リーチが長いと言える。ヒットすると、ダウンが奪れる。



インスト技のすべてをここに

リオン

インストカードの全技を紹介。気になる判定はどうなっているのだろう…。

担当：SHO

技名	コマンド
縦跳穿掌	⇧Ⓟ+Ⓚ
後掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ
偸歩掃手	⇘Ⓟ+Ⓚ
双耳旋風	⇨Ⓟ+Ⓚ
七星天分肘	⇦Ⓟ+Ⓚ
穿弓腿	⇙Ⓚ
落穿手	⇩Ⓟ
擺下尖転	⇧Ⓟ+Ⓖ
連捶掃手	ⓅⓅ⇩Ⓟ
連旋腿	ⓀⓀ
疾歩昇穿掌	⇩⇨Ⓟ
盤肘連環手	⇨ⓅⓅ
登山翻車脚	⇩⇨Ⓟ+Ⓖ
転身蟷螂連脚	⇦ⓅⓅⓀ

縦跳穿掌



手を振り上げて相手を倒す技。攻撃判定は中段で、当たれば相手はダウンするようになっている。

後掃腿



おなじみの下段回し蹴りだ。判定は当然下段攻撃で、当たれば相手はダウンするようだ。硬直が長い技だったが…。

偸歩掃手



VF2の偸歩背掃手に似ているが、モーションは多少速いようだ。攻撃判定は下段で、当たれば相手はダウンする。

双耳旋風



コマンドが変わったが、技自体は前回とほぼ同じだ。攻撃判定は上段で、ダウンさせることができる。

七星天分肘



Ⓟ+Ⓚから[illegible]コマンドが変更され[illegible]まり違和感はないので[illegible]使っていける投げ技だ。

穿弓腿



[illegible]に変わり[illegible]Ⓚで[illegible]なり非常に出しやすくな[illegible]しかも判定が下段から中段[illegible]変わった。

落穿手



基本的には前回とほぼ同じだが、モーションが多少変化しているので、硬直が変わったのかが気になる所だ。

擺下尖転



[illegible]投げ技の一つで、相手の脚の間をすりぬけて後ろに回る技。ダメージを与えること はできない[illegible]気になる技だ。

連捶掃手



パンチ2回のあと[illegible]手を出す技。判定が[illegible]下となっていて最後が[illegible][illegible]相手はダウンする。

連旋腿



連続2段蹴りで、[illegible]当たれば[illegible]発目も必[illegible]るようになっている。判定が[illegible]なのか気になる。

疾歩昇穿掌



[illegible]の猛虎に[illegible]るので、同じような使い方ができる。当たったら相手が[illegible]

盤肘連環手



盤肘の後に[illegible]連続技ではない[illegible]あるそうだ。[illegible]ことになっている。

登山翻車脚



新しい投げ技で、[illegible]体勢から出せる[illegible]使い方が意外と難しく、[illegible]になる。

転身蟷螂連脚



体勢を[illegible]ような技を[illegible]旋風脚になる技。攻撃判定は[illegible]



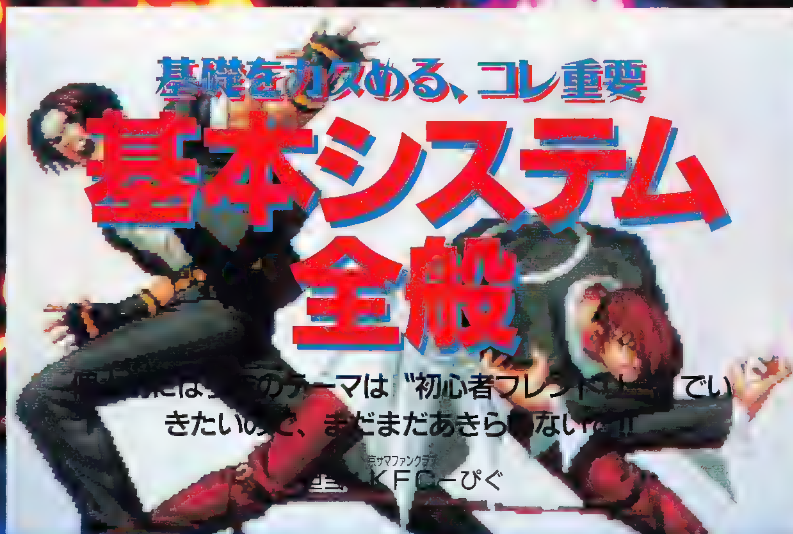
バリエーション豊富なステージの数々。
己を知り、敵を知り、闘い方を極めるべし！
©SEGA 1993,1996
世界の最速実車が目指す！栄光のゴール！
メルセデス・ベンツCクラス／オペル・カリブラ／アルファロメオ155／トヨタ・スープラ等の
世界を代表するツーリングカーが集結。
チャンピオンの座をかけ、超リアルな高速バトルがスタートする！
◆デラックス・タイプ＆ツイン・タイプ／最高8人での通信対戦プレイ可能！
◆MODEL2をフル活用。最新のCG技術とノウハウが創り出す、
スーパーグラフィックと明快で爽快なプレイ感。
◆バーチャル感溢れる、視点切り替えが可能。操作性抜群のリア・ビューや
迫力満点のドライバーズ・アイなど、自由にセレクトできます。
SEGA
Touring Car
Championship
©SEGA 1996
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
あの「AM2研」が君達に送る、もう一つの「VF3」。
AM2研オリジナル「VF3Tシャツ」登場！
●東京ジョイポリス／横浜ジョイポリス／市川ガルボ（千葉）／新潟ジョイポリス／大阪ATCガルボ／
福岡ジョイポリス／ハイテクセガプライム（東京・渋谷）／心斎橋GIGO（大阪）／広島GIGO（広島）
にて現在発売中！
●限定商品ですので、品切れの際はご了承ください。
●ラストブロンクステレカ（1種類）／ラストブロンクスTシャツ（1種類）／バーチャファイターキッズ
テレカ（1種類）／ソニックザファイターズテレカ（1種類）も現在好評発売中です。
（こちらの商品も限定発売です）。
■お問い合わせ先：セガ・エンタープライゼス　AM施設グループ
新規営業事業部（Tel.03-5736-7832/Fax.03-5736-7844）
★最新ゲームが君達を待っている！★
第34回AMショー開催。
（幕張メッセ／9月14日・一般公開日）
展示予定マシン
●バーチャファイター3　●ウェーブランナー
●セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
●ニューダービー（仮称）　●ヨーロピアン・スロットシリーズ　他
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144 東京都大田区東糀谷2 13-1
電話 03（5736）7700（国内販売事業本部）

オレたちの夏は、まだ終わらない

THE KING OF FIGHTERS '96

発売から約1カ月。キミのキャラは対戦でブイブイいわしてるかな？

担当：KOF攻略チーム（Ver.96）



基礎をかためる、コレ重要
基本システム全般

…には…のテーマは"初心者フレンド…"でいきたいので、まだまだあきら…ない…!!

京サマファンクラブ KFC−ぴぐ

前号の記事は開発途中のバージョンであったため、現在出回っている発売バージョンでは大幅に変更が加えられた部分があります。そこで今回は、訂正も兼ねていま一度システムの基礎の部分から話をしていくことにします。

防御動作

ここでは緊急回避動作などの防御に関するシステムを見てみよう。

緊急回避動作

攻撃避けに代わるシステムとして登場した緊急回避動作。確かに前作までの攻撃避けに比べると安心感が物足りないというのは否定できないが、それでもポイントを心得て使っていけば必ず戦力になるので、基本はおさえておこう。

まずABを同時押しした瞬間は打撃技に対しては、くらい判定がなくなる。ただし、それはほんの一瞬だけの話なので、あまり期待しないほうがいい。基本的にある程度スキの大きいものだという認識はもっておこう。

それと投げに対しては完全に無効。回避始めだろうが、途中だろうがお構いなしに投げられてしまうゾ。

では、実戦における緊急回避動作の使いみちに軽く触れてみよう。

前方緊急回避（前転）は素早く相手に近づいたり、後ろに回り込んだりするのがメイン。相手に近づくというのは特にコマンド投げを持っているキャラが使うと効果的。後ろに回り込むのは、相手の起き上がりを攻めるときに使える。ただし後ろに回り込むときは、相手と左右が入れ替わる瞬間にコマンドの入力方向

ジャンプ

まずは前回あまり説明できなかったジャンプから。

おさらいしておくと、ジャンプにはノーマルジャンプのほかに小・中・大のジャンプがあり、合計で4種類。それぞれ出し方は、

●**小ジャンプ**
レバーを一瞬上方向（↖、↑、↗）に入力

●**中ジャンプ**
レバー下方向入力後、すぐ一瞬だけ上方向に入力

●**大ジャンプ**
レバー下方向入力後、すぐ上方向に入力

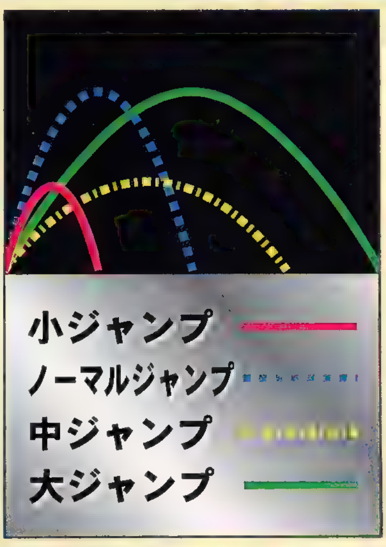
となっている。

またはダッシュ中に小ジャンプ、ノーマルジャンプをしても、それぞれ中ジャンプ、大ジャンプになるので、この性質を利用すれば、中・大ジャンプが苦手な人もやりやすいだろう。

各々の性質の違いだが、飛距離は小→ノーマル→中→大の順番で長くなり、ジャンプの高さは小と中、ノーマルと大がそれぞれ同じだ（図参照）。

中でも重要なのが中ジャンプで、特に下方向に強いジャンプ攻撃を持ったキャラは、ヘタすれば中ジャンプ○○だけ覚えてれば勝ててしまうくらいだ。それは極端としても、少し混ぜれば攻撃のバリエーションが増えることは間違いないので、ここで強く勧めておきたい。

また相手の中ジャンプへの対処法は次号で詳しく取り扱うので、まずは自分で中ジャンプがいかに使えるかということを知っておいてほしい。



攻撃動作

攻撃動作という表現はなんとなくしっくりこないが、言わんとすることは伝わるだろうから、まっいいか。

ガード弾き

ガードの上からある程度攻撃を与え続けると、いずれガードを弾いて一瞬無防備な体勢を作りだすことができる。ちょうど気絶と同じようなものと思ってもらえれば理解しやすいと思う。ガードを弾いた瞬間というのは一瞬だけ気絶させたのと同じことになる。

弾く条件もほぼ気絶と同じ理屈で、それぞれの技に応じたガード弾き攻撃値とでも呼ぶべき見えないパラメーターがあって、ガードさせるごとにその数値が増えていき、それが相手のガード耐久値を越えるとガードが弾けるようになっている。増えたガード弾き攻撃値は時間が経てばリセットされる。

すべてのキャラについて調べ尽くしたわけではないので一部曖昧なところもあるが、このガード弾き攻撃値、ガード耐久値はキャラごとにバラつきがありそうなので、自分の使っているキャラのどの技がガード弾き攻撃値が高いかを把握しておこう。

そろそろガードを弾きそうだと思ったら、弾くことを前提にキャンセルなどを使って必殺技を出すようにしてみるといい。

受ける側に立った場合、弾かれるのがイヤだからといっても、わざと攻撃をくらうわけにもいかないので、弾かれたらそれは事故、弾かれているところに攻撃をくらったらそれは相手がウマかったとあきらめよう。


ここらでガードを弾くと思ったら、


迷わず必殺技を入力しとけ。

カウンターアタック

KOF'96でもカウンターというものが存在する。ただし必殺技の出始めをつぶして攻撃を当てた場合か、パワーMAXの相手の攻撃（こちらは通常技含む）に自分の攻撃を当てた場合に限定され、与えるダメージは普段と同じ。

ではなにが違うのか。答えはくらい判定の有無にある。通常なにかダウンさせる攻撃を当てた場合、相手が吹っ飛んでいる間はくらい判定がない。しかしカウンターで吹っ飛んだときに限り、空中でも判定が残ってしまうのである。

それを利用すれば普通つながるはずのない吹っ飛ばしキャンセル必殺技や必殺技→必殺技も連続技として成立するので、いろいろな連続技を探してみよう。


吹っ飛ばしから、


空中連続技。ただし大足払いからはつながらない。

が逆さになるので、必殺技を出すときはそのことを頭に入れて逆向きにコマンドを入力しよう。

後転はバックステップより素早く後ろに下がれるので、バックステップよりもなるべく後転を使うようにしてみよう。

おっと忘れちゃいけないのが攻撃避け。ゴローちゃんとクラークのみBCD同時押しで、昔ながらの攻撃避けが行える。性能も同じで、打撃に対しては完全無敵、投げはくらうゾ。


相手の裏に回って、さてどうしてくれようか。


ふたりだけの特権。有効に使え。

ガードキャンセル緊急回避動作

ガードキャンセルが使えるのはパワーマックス時のみであるのは同じだが、GC緊急回避をしてもゲージを消費しなくなった。

そして緊急回避と大きく異なるのが、回避中は終始打撃技に対して無敵であり、モーション（硬直）の終わりぎわにもスキがないという点。ただし投げだけはくらってしまう。


ぼーっとせずにガードキャンセルしろっ！

GC緊急回避はガード中にという条件がつくので、必然的に後転がメインとなる。連携でカタめられたり、連続で削られそうな状況（バリバリバルカンパンチ、爆烈拳など）になったら迷わずGCで後転しよう。

投げはずし

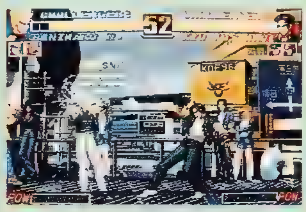
今回新しく加わったシステムのひとつが、この投げ技はずしだ。

投げられた（つかまれた）瞬間にタイミングよくABボタン同時押しか、レバー下方向＋いずれかのボタンでバッチリ投げ技を回避してくれる。投げられるっーと思ったら緊急回避か足払いなどを試してみるクセをつけておこう。

これにより厳密には当て投げはできないことになる。投げはずしの入力タイミングはそれほどシビアではなく、むしろ投げ返すよりも簡単なので意識して狙ってみよう。

特にこの場で当て投げを肯定・否定する気はないが、もし当て投げをされた場合も一方的に「んだよ、ハメじゃねえか、あんなのよぉ」と腹をたてる前に、自分はそれを回避する努力をしたか考えてみてもらいたい。「このままガードしているだけでは投げられるかも」という意識さえあれば、回避はそう困難なことではないはずだ。

やや話はずれるが、KOFの世界ではくらいポーズは必殺技でのみ投げられるようになっている。すなわち跳び蹴りを当ててから着地で、あるいは通常技キャンセルからのコマンド投げは純然たる連続技であると認識してもらいたい。

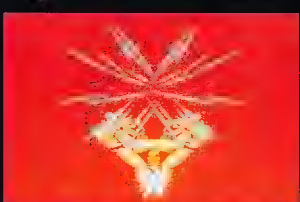

一瞬ビビるが、ただの投げ回避。

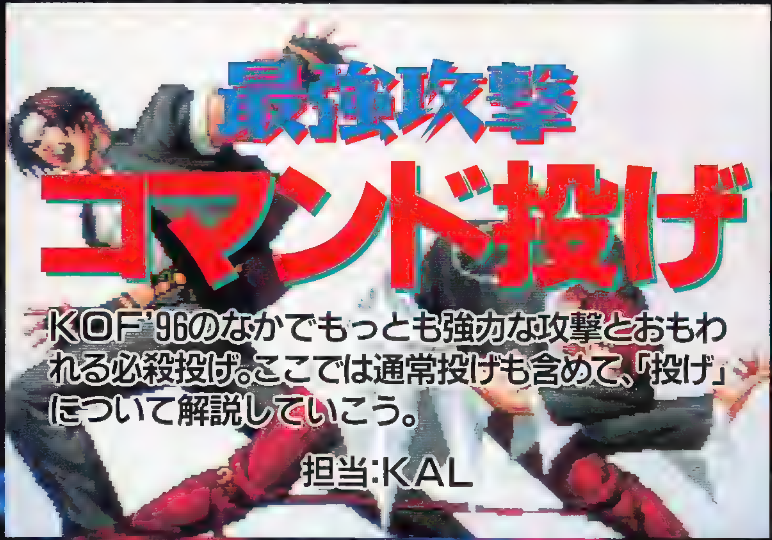
お便り大募集

今回のKOF'96の攻略ではなるべく多くのプレイヤーに対して間口を広げたいと思うので、自分の見つけたこりゃスゲぇ連続技、驚異現象、○○のここの攻撃はどうやって返せばいいの？攻略の内容に関する疑問・要望・感想、なにげなく使われているがよくわからない用語、○○するにはどうすればいいのか詳しく教えて、イラストなど、ホントにどんな内容のことでもいいので、お便り送ってください。

ようするに対戦アイランドのKOF出張版のようなものです。

ちょっとだけプレイしてみて、よくわかんないやポイ、もうやらねえ、となるのは悲しいので、嘆くより先にハガキを送ってみてください。できる限り誌面で取り上げていきたいと思いますのでよろしく。


こういう、とりあえずヘンなポーズなどもリクエストOK!!



最強攻撃 コマンド投げ

KOF'96のなかでもっとも強力な攻撃とおもわれる必殺投げ。ここでは通常投げも含めて、「投げ」について解説していこう。

担当:KAL

コマンド投げは、[illegible]～!!

街の対戦状況を見ていると、ゴローやクラーク、ラルフ、バイスなどで勝ち抜いている人で、きちんとコマンド投げ(必殺投げ)を利用して勝っている人というのが、これが少ない(もちろんまったくいないわけではない)。

では、それらのキャラは、コマンド投げを使わないほうが強いのか?というとそんなことはなく、効果的にコマンド投げを利用できるようになると、戦力は確実に大幅UPする。こういったコマンド投げキャラを使っていてなかなか勝てない人は、コマンド投げを決めれるよう、しっかり練習しておくといい。

それでは、コマンド投げがなぜ強いのか、その秘密に迫ってみよう。

強さの秘密

まず知っておいてほしいことがある。このゲームの投げは、通常投げ・コマンド投げを問わず、ほぼ1フレーム(1コマ)で成立している。ボタンを押してから投げにいくまでに時間が掛かるのは、「ボタンが押されてからキャラが動きだすまでに2～4フレームばかり必要」という、KOF96特有の処理があるためだ。通常技ひとつだすのにも数フレームかかる(そのあと技の出始めモーションに入る)。したがって同条件で投げと通常技を同時にかけあった場合投げが勝つようになっている。跳び込みからの固めなども、わずかなすきまがあれば投げてしまえる。

このように1～2フレームで成立する投げは便利なものだが、コマンド投げにはかなわない。通常投げとコマンド投げでは、さすがにコマンド投げのほうが優先順位が高いためだ。

つまり、接近戦においては、コマンド投げは最も早く強い攻撃、ということができる。

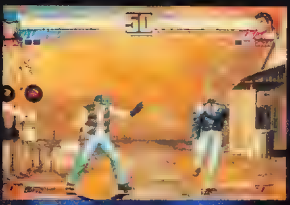
次に、これはほかの多くの対戦格闘ゲームにはみられない特徴として、コマンド投げを「連続技に組み込める」というものがある。通常技をヒットさせてから、これをキャンセルして投げられるのだ。出が早くて連続技にも使えるなんて、こりゃあ便利だ。

コマンド投げの[illegible]

しかし、このコマンド投げは、恐ろしい強さを秘めていた…。

連続技を狙ったつもりが、跳び蹴りや小技をガードされてしまい、「ああ失敗した」と思ったら投げていた…なんて経験、ないだろうか。逆にジャンプ攻撃や小技をガードしたらコマンド投げで投げられてしまった、というのでもいい。

これは俗に「当て投げ」とよばれているもので、これこそがKOF96のコマンド投げの、真に恐ろしい部分だ。



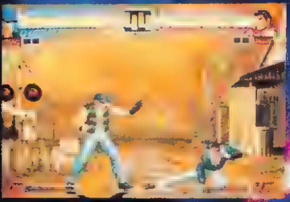
ガード予備動作。ここは投げられない。

投げ回避法はないのか?

なぜ当て投げがそれほどまでに恐ろしいのか。理由は様々あるが、まずはガードのシステムについて解説しよう。

このゲームは打撃をガードしたあと、動こうとしないでレバーを放っておくと(もしくはガード続行)、ガード硬直のあと「ガード予備動作」に入る(詳しくは図参照)。

ガード予備動作中は、投げはくらわない。また打撃技がきた場合は、攻撃力の発生が遅い技でないかぎり再びガードをすることになる。この予備動作に投げを重ねられた場合、投げ自体はくらわないですむのだが、投げが成立しないために代わりに出た打撃技をガードしてしまうことになる。



ガード予備動作は動くことでキャンセル可能だ。

ところが、図を見てもらえばわかるように、ガード予備動作は任意にキャンセル可能だ。すぐに反撃したければ、レバーを動かすなりボタンを押すなりすればいい。しかし、予備動作を解除した瞬間には投げられ判定も復活しているので、相手が早めにコマンド投げを重ねてきた場合は投げられてしまう。

その他の行動についても説明しておこう。

ジャンプ、バックダッシュは、完全に空中判定になるまでに数フレームかかる。つまりジャンプでは投げは回避できないということだ。

前転、後転も投げられ判定があるのでダメ。パワーMAX時のガードキャンセル前・後転も投げられ判定はある。

[illegible]であることが救いでもあり、地獄でもある

打撃技をガードしたあとコマンド投げを重ねられた場合、ジャンプ、前・後転では逃げられない。抵抗しようとして技を出すとその瞬間には吸われる。ガード予備動作を利用して投げを回避しても、また打撃をガードしてしまう…。

これは、逃れる術はないのだろうか?

唯一の救いは、相手も人であるということだ。打撃をガードさせたあと、次のコマンド投げ失敗の打撃がヒットしたかガードされたかを確認してから、急いでコマンドを入力するなんていうのは至難の業だ。まず完璧に操作することは難しい。

それから、受ける側にも準備が必要だ。自分の使用しているキャラで一番出の早い技はなんなのか、くらいは把握しておくべきだろう。

打撃をガードさせたあと、相手がずーっとガードしているな、と思った場合、投げを重ねる側はタイミングをおくらせる。ここに出の早い技で割り込む余地はあるので、取り敢えずの対策としては「自分のキャラを知る」ということになるだろうか。

ちなみにダウンしたあとの起き上がり時は、相手が間合い内にいれば、どんな攻撃を重ねられても通常投げで投げ返せる。覚えておこう。

[illegible]ろ

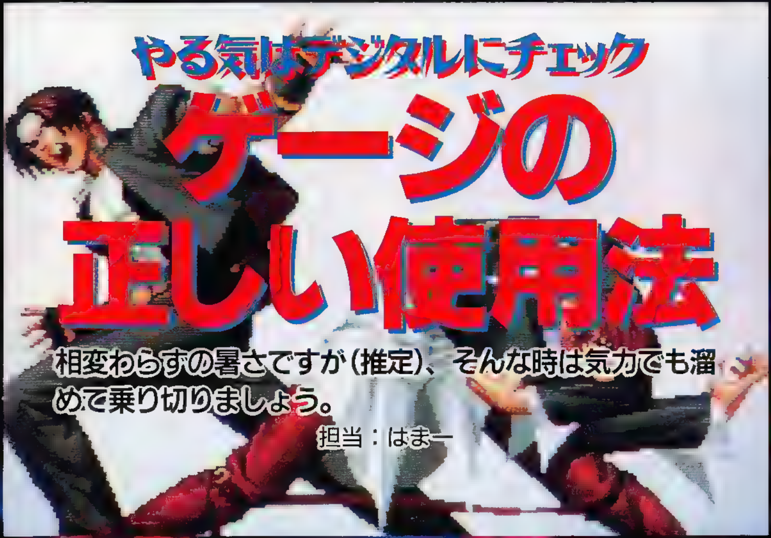
とりあえず、コマンド投げは強力だが、単調な作業・戦法やテクニカルな使用法を含めて、まだまだこれを積極的に使っているプレイヤーが少ない。避けてからの投げやジャンプぶっとばしだけでは成長しないぞ。

受ける側も、マイキャラの性能を知ることの重要さを理解してほしい。

さて、今回はページの都合上細かい部分まで突っ込めなかったが、機会があれば次は詳しく掘り下げてみたい。

例・小パンチガード後

投げられ判定が無い(約18～20フレーム)	
ガード硬直	ガード予備動作
打撃に対しても投げに対しても無敵。約12～14フレーム	動くことでキャンセル可能。約4～6フレーム



やる気はデジタルにチェック

ゲージの正しい使用法

相変わらずの暑さですが（推定）、そんな時は気力でも溜めて乗り切りましょう。

担当：はまー

KOFシリーズと言えば、「気力ゲージ」システムとはもはや切っても切れない深い関係。ここではそのゲージに関する知識やテクニックを考察してみよう。

[illegible]トレンドは前転

まずはゲージの溜まる条件から。これは、

- ●自分で溜める（ABC同時押し）
- ●相手の攻撃をガードする
- ●相手の攻撃をくらう

の3つで、基本的には今までのKOFシリーズとの違いはない。一応細かい点では、相手の攻撃で溜まった場合でもそんなに早くゲージが0にはならない（さすがに自分で溜めたほうが多少は長持ちする）、ヒット表示の加算されない攻撃（ユリの百烈びんたなど）ではゲージが増えなくなった、などの変更点はある。ちなみに、今回しゃがんだままではゲージ溜め動作ができなくなっているので、一度立ってからABCを同時押ししよう。

さて、'96におけるゲージマックス時の特典は、およそ次のとおり。

- ●攻撃力が上がる（約1・25倍）
- ●攻撃ヒット時の反動が大きくなる
- ●超必殺技が使える（体力点滅時はマックス超必殺技、いずれも1回のみ）
- ●ガードキャンセル緊急回避ができる

攻撃力と反動に関しては、前作（'95）の時ほど顕著ではないが、通常時よりは増えている。ただ基本戦法からして変わってしまうほどの影響力はなくなったので（純粋に威力を上げるという点に関して言えば）、それほどこだわる必要はないだろう。



1Pが通常、2Pがマックスで大P×3を当てたところ。以前の爆発力は見る影もない。

今回ゲージマックスで得られる最大のメリットは、残りの「超必殺技」「ガードキャンセル緊急回避」が使えるようになるという点である。

'96では、以前のようにお手軽で強力な連続技がほとんど存在しない。そのためぶっ飛ばし攻撃などの「頼れる一発」の重要性が増しているので、単発ヒット（もしくは削り）でも大きなダメージを与えられる超必殺技をスタンバっておくことは、対戦においてそれなりのプレッシャーとなる。

そしてもう一つ、前作のカードキャンセルほど強力ではないが、ガードキャンセル緊急回避（以下GC回避）もうまく使えば非常に頼りになってくれる。

それにはます、通常の回避との違いを知っておく必要がある。それは、

- ●動作終了まで完全無敵
- ●移動距離が長い（前後とも）

の2つ。

'96には小・中ジャンプがあり、いったんラッシュをかけられると抜け出すのはなかなか難しい。そういった状況で「とりあえず間合いをとってペースを戻したい」などという時には、後ろGC回避が役に立つ。無敵で移動距離が長いので通常の回避より安全だし、何よりレバーを後ろに入れっぱなしでOKなのが大きい。

攻めに転していきたいのであれは、前GC回避を使う。後ろよりも使いどころが難しいが、確実に反撃できるのであれば使わない手はない。例えば、ヒガシの爆烈拳やラルフのバリバリバルカンパンチなど。これらの技は高い削り能力を持っているが、その分外した時の隙も大きい。前GC回避で裏をとれば、後は反撃し放題だ。



出されるだけでイヤな超必殺技を持つキャラに対しては、普段から挑発を怠らないように。



今だ！すかさず前転して、



背中から超必殺技いったれ〜ー

また、これらの連続攻撃は強制ガード（一度ガードした後は、レバーをどこに入れても勝手にガードしてくれる）になっているので、操作ミスによる余計なダメージを受ける心配も少ない。そのほか相手の連係次第では、最後の攻撃が「リーチはあるが硬直が長い」ものだった場合、前GC回避で間合いを詰めつつ素早く出せる技で反撃、といったことも可能だ。



前GC回避からコマンド投げとか、ね。

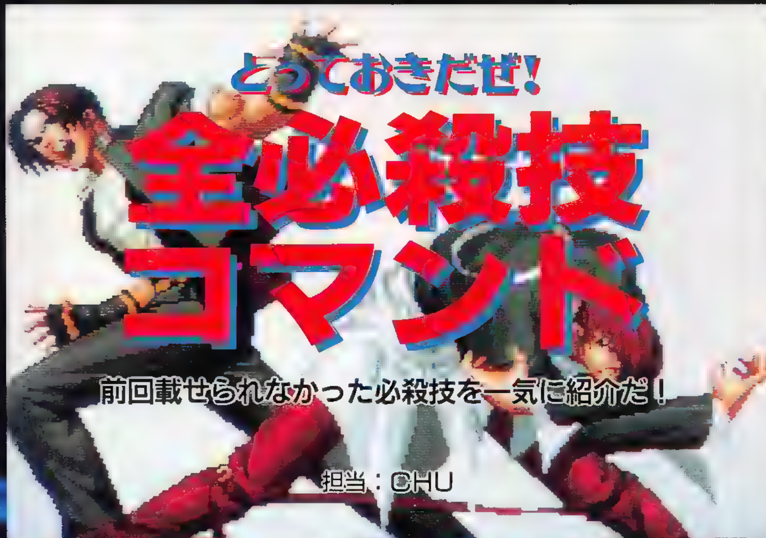
[illegible]されたら [illegible]気出ると [illegible]うんですけど…

慣れれば大きな味方になってくれるゲージだが、実は今回マックス状態にはなかなかなれない。というのも挑発の性能が大きく上がり、「BCを押した時点で気力ゲージ3分の1弱を減らし、さらにすぐキャンセルできる」からである。ラッシュの最中に溜めてしまった相手のゲージを、やはりラッシュの最中にさりげなく減らすことが比較的容易なので、特にある程度慣れている相手だと、ちょっとした攻撃の途切れ目にすぐゲージを0にされてしまう。

自分から溜めるのであれば、相手をダウンさせるたびに少しずつ溜め、かつ挑発されないように攻め続けなければならない。なかなか難しいとは思うが、少しでも有利な状況をつくるため常に双方のゲージ量をチェックするクセをつけるようにしよう。



挑発をさせないためにも、ダウン回避は極力するようにしておきたい。



とっておきだぜ！ 全必殺技コマンド

前回載せられなかった必殺技を一気に紹介だ！

担当：CHU

さて、このページでは前号で紹介できなかった必殺技を中心に紹介していくわけだが、その中からわかり難いものを先に解説していこう。

●京　百弐拾七式・八錆
この技は中段攻撃になっていて、しゃがんでいる相手を潰すことができる。九傷のヒット後だと当たらないのであしからず…。

●京　九百拾式・鵺摘み
この技は出始めに下段に対して当て身、上段にガードがある。空振りしてもアッパーに攻撃判定があり相手を浮かす事ができ、一応追い打ちが入るが激ムズ。

●紅丸　反動三段蹴り
名前の割には3段キッチリ入らないダメな技（失礼！）。

●アンディ　幻影、不知火
この技自体に攻撃判定は無いが、バックジャンプからの奇襲が使えるぞ。

●ジョー　爆裂拳フィニッシュ
AとCでは出る技が違い、Aで出せば中段の攻撃を出すことができる。

●アテナ　ルサイコリフレクター
多段ヒットになりグラフィックも一新、勿論今まで通り飛び道具をはね返すこともできるぞ。

●チン　酔管巻翁＋望月酔
この2つの技自体は前回紹介済みだが、わかり辛いと思うのでチョイとコメントを。
まず、コマンドを入力すると、投げと下方向に強い技以外の攻撃を受けない状態になる。その後各種コマンドを入力することによって攻撃に移ることができる。また、A～D同時押しで何もせず元に戻ることも可能だ。

●香澄　竜巻槍打
この技はリョウの連舞拳と似ていて、投げのような打撃技のような特殊な技だ。技の後に追い打ちを入れることができる点も同じ。

●チョイ　方向転換
この技は名前の通り方向転換をする技だ。連続3回まで転換できるぞ。トリッキーに跳びまくれ。

●ギース　疾風拳
今回の疾風拳はジャンプの軌道を変えずにそのまま着地するようになった。垂直ジャンプから出して相手を圧迫できるぞ。

餓狼伝説チーム

キャラ名	必殺技名	操作方法
テリー・ボガード	バーンナックル	↓↙←+AorC
	パワーウェイブ	↓↘→+AorC
	クラックシュート	↓↙←+BorD
	ライジングタックル	→↓↘+AorC
	パワーダンク	→↓↘+BorD
☆	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
アンディ・ボガード	飛翔拳	↓↙←+AorC
	斬影拳	↙→+AorC
	我弾幸（がだんこう）	《斬影拳》ヒット中　↓↘→+AorC
	昇龍弾	→↓↘+AorC
	空破弾	←↙↓↘→+BorD
	撃壁背水掌	投げ間合い　←↙↓↘→+C
	幻影　不知火	ジャンプ中　↓↘→+BorD
	幻影不知火　下顎（しもあぎと）	《幻影　不知火》着地中　AorC
	幻影不知火　上顎（うわあぎと）	《幻影　不知火》着地中　BorD
☆	超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
ジョー・ヒガシ	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
	爆烈拳	AorCボタン連打
	爆烈拳フィニッシュ	《爆烈拳》中　↓↘→+AorC
	タイガーキック	→↓↘+BorD
	スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
	黄金のかかと	↓↙←+BorD
☆	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC

龍虎の拳チーム

キャラ名	必殺技名	操作方法
リョウ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→+AorC
	虎砲	→↓↘+AorC
		《猛虎　雷神剛》ヒット中　→↓↘+AorC
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
	極限流連舞拳	投げ間合い　←↙↓↘→+C
	猛虎　雷神剛（もうこ　らいじんごう）	↓↙←+AorC
☆	猛虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
ロバート・ガルシア	龍撃拳	↓↘→+AorC
	龍牙	→↓↘+AorC
	飛燕旋風脚	→↘↓↙←+BorD
	飛燕龍神脚	ジャンプ中　↓↙←+BorD
	極限流連舞脚	投げ間合い　←↙↓↘→+D
☆	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
ユリ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→+AorC
	ユリちょうアッパー（空牙）	→↓↘+AorC
	ダブルユリちょうアッパー（裏空牙）	《ユリちょうアッパー（大）》着地時　→↓↘+AorC
	雷煌拳	↓↘→+BorD
	百烈びんた（コマンド投げ）	投げ間合い　→↘↓↙←+A
	百烈びんた（移動投げ）	→↘↓↙←+C
	ユリちょうナックル（飛燕疾風拳）	↓↙←+AorC
	ユリちょう回し蹴り（飛燕旋風脚）	↓↙←+BorD
☆	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
☆	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC

主人公チーム

キャラ名	必殺技名	操作方法
草薙京	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	R.E.D. Kick（アール・イー・ディー・キック）	←↓↙+BorD
	弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+BorD
	七拾五式　改	↓↘→+B・BorD・D
	百拾四式・荒咬み（あらがみ）	↓↘→+A
	百弐拾八式・九傷（このきず）	《荒咬み》動作中　↓↘→+AorC
	百弐拾七式・八錆（やさび）	《荒咬み→九傷》動作中　AorC
		《荒咬み》動作中　→↘↓↙←+AorC
	百弐拾五式・七瀬	《荒咬み→九傷》動作中　BorD
		《荒咬み→八錆》動作中　BorD
	外式・砌穿ち（みぎりうがち）	《荒咬み→八錆》動作中　AorC
	百拾五式　毒咬み（どくがみ）	↓↘→+C
	四百壱式・罪詠み	《毒咬み》動作中　→↘↓↙←+AorC
	四百弐式・罰詠み	《毒咬み→罪詠み》動作中　→+AorC
	九百拾式・鵺摘み（ぬえつみ）	↓↙←+AorC
☆	秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
二階堂紅丸	雷韧拳	↓↘→+AorC
	空中雷韧拳	ジャンプ中　↓↘→+AorC
	真空片手駒	→↘↓↙←+BorD
	スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
	居合蹴り	↓↘→+BorD
	反動三段蹴り	《居合蹴り》ヒット中　↓↑+BorD
		←↓↙+BorD
	紅丸コレダー	投げ間合い　←↙↓↘→+C
☆	雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
大門五郎	地雷震	→↓↘+AorC
	超受け身	↓↙←+BorD
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
	超大外刈り	投げ間合い←↙↓↘→+B
	切り株返し	←↙↓↘→+C
	天地返し	投げ間合い　→↘↓↙←→+C
☆	地獄極楽落とし	投げ間合い　→↘↓↙←→↘↓↙←+C

キムチーム

キャラ名	必殺技名	操作方法
キム・カッファン	飛燕斬	↓タメ↑+BorD
	半月斬	↓↙←+BorD
	飛翔脚	ジャンプ中 ↓↘→+BorD
	流星落	←タメ→+BorD
	空砂塵（くうさじん）	↓タメ↑+AorC
☆	[redacted]	↓↙←↙→+BorD
		ジャンプ中 ↓↙←↙→+BorD
チャン・コーハン	鉄球粉砕撃	←タメ→+AorC
	鉄球大回転	AorCボタン連打
	鉄球飛燕斬	↓タメ↑+BorD
	大破壊投げ	投げ間合い →↘↓↙←→+C
☆	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
チョイ・ボンゲ	竜巻疾風斬	↓タメ↑+AorC
	飛翔空裂斬	↓タメ↑+BorD（ボタン押しっ放し）
	飛翔脚	ジャンプ中 ↓↘→+BorD
	旋風飛猿刺突	←タメ→+BorD
	方向転換	〈旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬〉動作中 レバー+ボタン
	疾走飛翔斬	←タメ→+AorC
☆	真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

八神チーム

キャラ名	必殺技名	操作方法
八神庵	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
	百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
	屑風	投げ間合い ←↙↓↘→+C
	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
☆	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→+AorC
マチュア	デスロウ	↓↙←+AorC（3回連続入力）
	メタルマサカー	↓↙←+BorD
	デスペアー	↓↘→+AorC
	ディーサイド	←↙↓↘→+AorC
☆	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BorD
バイス	アウトレイジ	↓↙←+BorD
	レイヴナス	ジャンプ中 ↓↙←+BorD
	ゴアフェスト	投げ間合い →↘↓↙←→+C
	ディーサイド	←↙↓↘→+AorC
☆	ネガティブゲイン	投げ間合い →↘↓↙←→↘↓↙←+C

ボスチーム

キャラ名	必殺技名	操作方法
ギース・ハワード	烈風拳	↓↘→+A
	ダブル烈風拳	↓↘→+C
	疾風拳	ジャンプ中 ↓↙←+AorC
	上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
	中段当て身投げ	←↙↓↘→+D
	邪影拳	→↘↓↙←+AorC
	飛翔日輪斬	→↓↘+AorC
☆	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+AorC
ヴォルフガング・クラウザー	ブリッツボール・上段	↓↙←+AorC
	ブリッツボール・下段	↓↙←+BorD
	レッグトマホーク	↓↘→+BorD
	カイザーキック	→↓↘+BorD
	カイザーデュエルソバット	←↙↓↘→+BorD
	カイザースープレックス	投げ間合い →↘↓↙←→+C
☆	カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+AorC
Mr.ビッグ	グランドブラスター	↓↘→+AorC
	クロスダイビング	→↘↓↙←+AorC
	スピニングランサー	→↘↓↙←+BorD
	クレイジードラム	AorCボタン連打
	カリフォルニアロマンス	→↓↘+AorC
☆	ブラスターウェイブ	↓↘→↓↘→+AorC



新・怒チーム

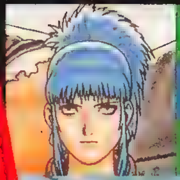
キャラ名	必殺技名	操作方法
レオナ	ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
	グランドセイバー	←タメ→+BorD
	Xキャリバー	↓タメ↑+BorD
	ボルテックランチャー	←タメ→+AorC
☆	Vスラッシャー	ジャンプ中 ↓↘→↘↓↙←+AorC
ラルフ	バルカンパンチ	AorCボタン連打
	ガトリングアタック	←タメ→+AorC
	急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+AorC
		ジャンプ中 ↓↘→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合い ←↙↓↘→+D
	ラルフキック	←タメ→+BorD
☆	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆	馬乗りバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+BorD
クラーク	バルカンパンチ	AorCボタン連打
	ローリングクレイドル	←↙↓↘→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合い ←↙↓↘→+D
	ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
	フランケンシュタイナー	←↙↓↘→+B
	フラッシングエルボー	必殺投げ動作中 ↓↘→+AorC
☆	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合い →↘↓↙←→↘↓↙←+C

サイコソルジャーチーム

キャラ名	必殺技名	操作方法
麻宮アテナ	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
	フェニックスアロー	ジャンプ中 ↓↙←+AorC
	ν（ニュウ）サイコリフレクター	→↘↓↙←+BorD
	サイコソード	→↓↘+AorC
	空中サイコソード	ジャンプ中 →↓↘+AorC
	サイキックテレポート	↓↘→+BorD
☆	シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←+AorC
☆	クリスタルシュート	〈シャイニングクリスタルビット〉動作中 ↓↙←+AorC
☆	空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中 ←→↘↓↙←+AorC
☆	空中クリスタルシュート	〈空中シャイニングクリスタルビット〉動作中 ↓↙←+AorC
椎拳崇	超球弾	↓↙←+AorC
	龍顎砕	←↓↙+BorD
	龍連牙・地龍（ちりゅう）	←↙↓↘→+A
	龍連牙・天龍（てんりゅう）	←↙↓↘→+C
	龍爪撃	ジャンプ中 ↓↙←+AorC
☆	神龍凄煌裂脚（じんりゅうせいおうれっきゃく）	↓↘→↘↓↙←+B
☆	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
鎮元斎	[redacted]	↓↙←+AorC
	柳燐蓬莱	→↓↘+AorC
	回転的空突拳	←↙↓↘→+BorD
		〈酔管巻翁〉中 →+BorD
		〈望月酔〉中 ←↙↓↘→+BorD
	酔管巻翁（すいかんかんおう）	↓↘→+AorC
	蝶鬚鯥魚（ちょうしゅうりくぎょ）	〈酔管巻翁〉中 →+AorC
	望月酔（ぼうげつすい）	↓↙←+BorD
	龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう）	〈望月酔〉中 ↑+B
	鯉魚反蹦（りぎょはんほう）	〈望月酔〉中 ↑+D
☆	轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+AorC

新・女性格闘家チーム

キャラ名	必殺技名	操作方法
藤堂香澄	重ね当て	↓↘→+AorC
	空中重ね当て	ジャンプ中‥↓↘→+AorC
	白山桃（はくさんとう）	↓↙←+AorC
	滅身無投（めっしんむとう）	←↙↓↘→+B
	殺掌陰蹴（さっしょういんしゅう）	←↙↓↘→+D
	竜巻槍打（たつまきそうだ）	投げ間合い →↘↓↙←+C
☆	超重ね当て	↓↘→↓↘→+AorC
不知火舞	花蝶扇	↓↘→+AorC
	龍炎舞	↓↙←+AorC
	飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
	ムササビの舞	→↘↓↙←+AorC（ボタン押しっ放し）
		ジャンプ中 ↓↙←+AorC
☆	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
キング	ベノムストライク	↓↘→+BorD
	ダブルストライク	↓↘→↓↘→+BorD
	トラップショット	→↓↘+BorD
	トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
	サプライズローズ	→↓↘+AorC
	ミラージュキック	←↙↓↘→+BorD
☆	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD



LEONA

後が詰まるかな…？

対戦攻略 レオナ

「これさえやっていればいい」というのがないレオナは使いこなすのが難しいテクニカルキャラだ。

担当：KAL

[illegible]え込んでいきたい

このゲームは展開が早くていそがしく、しかもレオナは地上で気軽に出せる通常技がほとんどないので、必殺技を溜めるひまが無い。

そこへいくとジャンプ大キック、ジャンプぶっとばし、空中投げなど、信用できる技をどんどん出していける空中のほうが安心できるので、積極的に空中戦を挑んでいくことになる。常に上から押さえこんで相手の自由をうばう＝自分の身の安全を図るのだ。

これがレオナの基本方針だ。

[illegible]し、[illegible]転がポイント

それでは普段何をしていればいいのかというと、

1、距離がある、または相手から攻撃にくる気配がない。

気合溜めつつしゃがみガード溜め。

ボルテックランチャー or グランドセイバー、もしくはムーンスラッシャー。

2、中間距離、または離れてでもすぐ近づいてくる相手のとき。

①垂直ジャンプぶっとばし or 垂直ジャンプ大キック。

②しゃがみガードしつつ小足払いで相手の勢いを止める。

③中ジャンプ or 通常ジャンプ大キック。

④後転1～2回でインターバルをおきつつ溜め、ボルテックランチャー or グランドセイバー or 大ジャンプ大キック。

以上のようなことをしている。

このなかで気に留めてほしいのが、ジャンプぶっとばし（空中投げ）と後転。

相手をダウンさせることができれば、その間に必殺技の溜めをつくることができる。受け身をとられても起き上がりを攻められる。

後転も非常に重要だ。レオナは溜めキャラなので、必殺技の溜めを維持したまま移動できる前・後転（挑発）は、ぜひとも使いこなしてほしい。



一端下がってボルテックランチャーを出したいとき、[illegible]後転し[illegible]溜めた



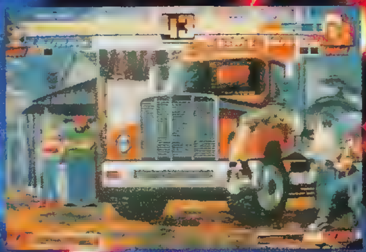
[illegible]転がせれば、溜め・起き攻めができる

[illegible]をかけろ

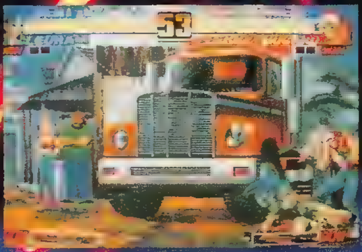
相手を一度ダウンさせたりジャンプ攻撃やグランドセイバーをガードさせたあとは、そのままラッシュにもちこもう。

この攻撃モードのときに重宝するのが、垂直小ジャンプ大パンチだ。しゃがみガードしている相手にダメージをあたえることができる。出が早く下方向に長いからだ。これと「小足払い→しゃがみ小パンチ→ムーンスラッシャー（ヒットしている[illegible]）」。ガードされたときは、中央付近なら→グランドセイバー、端ならボルテックランチャー」をランダムにまぜていき、立ちガードなのかしゃがみガードなのかわからなくさせるのだ。

なお、おもわず小足払いやしゃがみ小パンチを連打してしまい離れて[illegible]たら立ち大キックで後ろ溜めを維持しつつ溜め直そう。ジャンプ防止にもなるぞ。小さくてしゃがまれていると立ち大キックが当たらない相手には、小ジャンプぶっとばしで代用だ。



垂直ジャンプ大[illegible]



跳び込み→小足払い→GセイバーのあとにG[illegible]

[illegible]の注意点

初心者殺しのボルテックランチャーは、端～端くらいに離れているとき、体の大きいキャラが相手のときだけ大で出し、あとはすべて小で出そう。大は、「着地するモーション」を足払いで転ばされてしまうからだ（このときランチャーは消えてしまう）。座高の低い相手にはかすりもしない。使う人も、ボルテックランチャーにやられている人も覚えておこう。

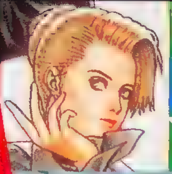
対空技は、見てから早出しする余裕があればムーンスラッシャー、近いとき、上を跳び越されそうなときはしゃがみ大パンチ（かなり強力）、小ジャンプ・中ジャンプばかりしてくる相手なら垂直ジャンプぶっとばしか、大キックを使う。

小足払いはかなり長いが、技の出の早さはしゃがみ大パンチが一番で、次いでしゃがみ小パンチ、小足払いとなっている。接近戦で固められたり反撃したいときはしゃがみ大パンチを使うといい。

超必のVスラッシャーは、近くの固めからだすのなら、バックジャンプ↓小で出し、遠くから大ジャンプして出すなら大でいこう。垂直・斜めジャンプのしゃがみガードくずし技からキャンセルで出すこともできるぞ。



後ろ溜めしながら前進できる立ち大キック。跳び防止でもあるので[illegible]用すべし。



MACHUA

この、あマチュアがぁ〜！

対戦攻略 マチュア

イケイケで闘えるからか、バイスよりも使用人口の多いマチュア。どうせやるならカッコよくいきたいね。

担当：はまー

これちょっとズルくない？

マチュアはバイスに比べ、比較的分かりやすく強い技が揃っているので、理解するのは比較的簡単と思われる。どのへんに注目すればいいか、順を追って説明していこう。

極端な話、マチュアがメインに使う技は、

ぶっ飛ばし攻撃（C＋D）
大メタルマサカー

のみであると言っても過言ではない。逆に言えば、ほかの技を使う必要がないほどこの2つの技が強力なのである。

ぶっ飛ばしは、リーチがあり攻撃判定も広く、そして何より出るのが早い。当然キャンセルもかかるので、メタルマサカーでガリガリ削っていける。メタルマサカーをヒット（ガード）させたあとはほぼ五分なのだが、この超高性能のぶっ飛ばしがあるぶんマチュアのほうが有利だ。基本はぶっ飛ばしキャンセル大メタルマサカー…ぶっ飛ばしキャンセル…で、ぶっ飛ばしにひっかからない姿勢の低い技などを使われたら、そこではじめて別の[illegible]を考えるぐらいでいいだろう。それほどこのぶっ飛ばしは頼りになる。

また、出が早くリーチがあるということは、返し技としても主力武器になってくれる。この時カウンターがとれることが分かっていれば、キャンセルで大デスペアーを出せば[illegible]中2段になるぞ



メタルマサカーで削る。基本にして最大の攻撃手段。



長〜いぶっ飛ばしにキャンセルをかけて、

[illegible]のままに[illegible]！

もう一つのメイン技であるメタルマサカーだが、これまた高性能の突進技。これは高速でダッシュして相手を引っ掻く技で、このダッシュがとにかく速い。また相手と接近しないと技を出せないが、その認識範囲も広く、[illegible]ダメージも申し分ない。3ヒット技なので、削りでも強力だ。

とりあえずマチュアの技の中でも一番相手に攻め込みやすい技なので、攻める時はこれを中心にして攻撃を組み立てたい。使い方としては、

・中間〜遠距離でいつもより出す
・ぶっ飛ばしキャンセルで削る
・小技のヒットを確認してから連続技に

といったあたりになる。どのボタンで出すかだが、特にスキの大きさが変わるということはないので、普段は突進力の高い大を使うといいだろう。大ならば小攻撃の先端がカスった程度でも、キャンセルをかければどこからでも連続技になってくれる。



のけぞりの短い小攻撃でも余裕で連続技に。

[illegible]のままに[illegible]！

ジャンプで跳び込む時も、最終的には大メタルマサカーにつなぐことを目的とする。よって威力よりも「相手のガードを崩しやすい」技を選んでいこう。

ジャンプ時に出す技は、小キックで決まり。2段技なのでガードしにくく、判定もそこそこ強いのでへたな技では返せない。小ジャンプも活用すれば早出してもいいので、かなり強力だ。



昇り小ジャンプで出せば、しゃがみにもヒットする（2発目のフォロー付き）。

これを地上の相手にガードさせたあとは、近距離立ち小キックにつなげるといい。2ヒット技になっていて、一段目は立ちガード不可になっている（ちなみにバイスのはガード可能）。2発のどちらにもキャンセルがかかるので、大メタルマサカーにも簡単につなげられるし、隙が少ないので[illegible]してしゃがみ小パンチなどにつなぐこともできる。[illegible]めに挑発も混ぜていきたい[illegible]る。



[illegible]は慎重に

マチュアには[illegible]対空技がないので、いったん攻め込まれるとちょっと苦しい。が、ちゃんと使い分ければ方法はある。

地上で出す技の中では、しゃがみ大キックの1段目が比較的上に長く、もっとも「対空」らしく使うことができる。ただしやられ判定も大きいので、相手が技を出す前に置いておくような感じになる。

空対空では、ジャンプ大キックがいい。上を向いていて出るのも早く、攻撃力も高い。ほかにもデスペアーが上にも攻撃判定があるので、跳びまわる相手には牽制としてメタルマサカーの代わりに使ってみよう。

返し技ではないが、とりあえず何か技をガードした後しゃがみ小パンチを連打するのも密かに強力。技の出が早くリーチも結構長いので、相手の連携の間に余裕で割り込める。一応連打すれば連続技になるし、キャンセルで大メタルマサカーを出せば連続技にもなるぞ。



間合いが遠ければ、ぶっ飛ばし（またか…）も強力。

KYO

ボディはアツいうちに打て

対戦攻略 草薙京

まず荒咬みと毒咬みを攻めに導入するのが今回の目的。

担当：KFC一燃え太郎　ぴぐ

今回は新技にして京の攻めの中核をなす荒咬みと毒咬みに絞って話を進めていこうと思う。

文章と表を見比べながら読み進んでいこう。表の見方だが、マスの左上が技名、右上が自分と相手とどちらが先に動けるか（早いなら京が先）、真ん中が簡単な性質となっている。また実線は連続技としてつながる、点線はつながらないことを意味している。

百拾四式・荒咬み

まずは↓↘→＋A（以下ボディが）で荒咬みを出す。そこからさらにボディがを入力すると出せるのが九傷で、→↘↓↙←＋A（以下ガラ空き）だと八錆になる。

どちらも硬直は似たようなものなので、どちらを出すかは気分とセンスの問題。ただ明らかにつながる場合（相手のスキに反撃する、跳び込みから連続技にするなど）なら九傷だし、ガードを固めているそうだなというときは八錆を使ったりというような状況判断は必要だ。

九傷からは八錆と七瀬に発展するが、これも先ほどと同じような基準でどっちを使うかを決める。

八錆からの発展は、八錆から連続にならなくてもいいスキのなさ重視なら七瀬、反撃上等のダメージ重視なら砌穿ちだ。

百弐拾八式・毒咬み

これは一本道なので特に説明の必要はないだろう。最後の罰詠みはスキがでかいことだけ覚えておこう。

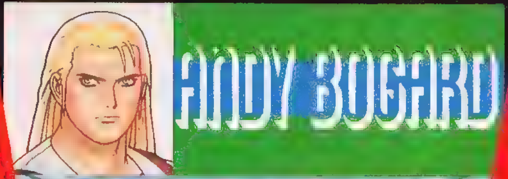
さてこれらの連携だが、どこで止めてもほぼ同じ。ボディがで止めて再度ボディがでもいいし、ボディがで止めてボディが→ボディが→ガラ空き→砌穿ちなど、組み合わせは自由自在。やや遅いといってもも反撃を受けるほどスキが大きいわけではないので安心してほしい。ただし、かぎりなく五分に近いので、連携のつなぎ目で小足払いなどを出されると止められやすい。

それと、荒咬みや毒咬みは一発目が入ったのを見てから次を入力していたのでは到底間に合わないので、どこまで出すかは完全に決め打ちでポンポン入力する必要がある。このへんのセンスはやはり実戦で経験を積むようにとしかアドバイスのしようがない。

そのほかの攻めのセオリーは次号以降で詳しく説明していくつもりなので、心して待ち構えていてほしい。







判定の強力な技を全面に押し出していこう

対戦攻略 アンディ・ボガード

今回は必殺技の当たりが強いアンディ。
通常技の弱さは必殺技で補え。

担当：投げちゃえ投げちゃえ
…撃壁マニア「えぬおう」

インストに無い必殺技

まずアンディの必殺技でインストに無い技があるのでその解説から入るとしよう。

●我弾幸

「がだんこう」と読む。コマンドは↓↘→＋P。斬影拳を当てたときのみ出せる技で、小でも大でも出すことができる。前作までの疾風裏拳と同じ効果で、当てた相手をダウンさせることが可能だ。ただしガードされると反撃されてしまうので気を付けよう。

●幻影　不知火・下顎

「げんえいしらぬい・しもあぎと」と読む。なんとスウェーラインの無いKOFで幻影不知火が使えるとは驚き。下顎のほうは地上に着地したあと、しゃがみ大Pのようなかがみ掌底を繰り出す。このかがみモーション中は相手の飛び道具の下を潜ることができる。ガードされても離れるので、まず反撃は受けない。

●幻影　不知火・上顎

「げんえいしらぬい・うわあぎと」読む。この技は着地したあと、テリーのクラックシュートのような浴びせ蹴りを放つ。このとき相手の足払いを抜けて攻撃してくるので、遠い間合いから出していこう。

ちなみに幻影不知火自体は、小以外のジャンプ攻撃にキャンセルをかけることが可能。

斬影拳・飛翔拳で攻めろ

アンディといえばもうおなじみの必殺技、斬影拳と飛翔拳。今回もこれらの技が攻めの中核となる技だ。

飛翔拳は今作では、如月影二の気孔砲のような技になったが、決して使えない技ではなくむしろパワーアップしている。飛び道具ではなくなったがリーチは長く、しゃがみ大Pから出せば連続技になるほど出が速くなった。

斬影拳もKOFシリーズなのに溜めなしで出るようになり、いつでも出せるのは心強い。ただし、メインで使って



いくのは大。小は移動距離も短くていい感じなのだが、硬化が長すぎてガードされると反撃を受けてしまうぞ。

これらの技にからめていくのが幻影不知火。この技はいきなり急降下するので、おとしにも使える。本当に幻影



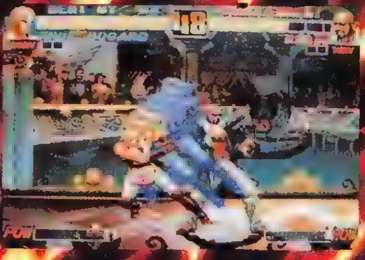
斬影拳はガードされても反撃を受けない大で出そう。

するように使いたければ、相手を跳び越えてから出すという方法もある。やりかたは相手の起き上がりや、接近戦のときにおもむろにロングジャンプで相手を跳び越える。そうしたら相手のいる方向に幻影不知火のコマンドを入力しよう。

すると、突然思い出したようにアンディが相手の方向へ突進していくぞ。これを相手が見越してきたら、さらにもし



相手を跳び越えて幻影不知火を相手方向に入力。すると…、



いきなりUターンしてきて背後から急襲!!

ないで地上に着地して大斬影拳か大飛翔拳を出そう。技を空振りしている相手に、こちらの技がヒットする。

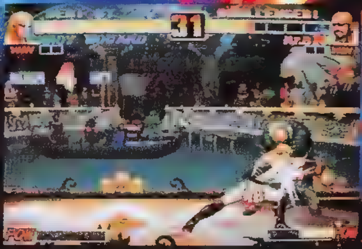
実戦での狙いはこれ!! 撃壁背水掌

ここまで紹介してきた例は、いままでのアンディのオーソドックスな戦法だ。しかしKOF96のアンディは一味違うのだ。前作で打撃技だった撃壁背水掌がなんと投げ扱い打撃技になったところに注目してもらいたい。特にガードが堅い相手には、ジャンプ攻撃のあとや斬影拳のあと、前転のあとなどに出せばよくくらってくれる。「アンディ相手にはガード安定で、しびれを切らせてきたら反撃」なんて相手にはすごく使える。

通常技にキャンセルをかけることもできるので、完全なコンボとしても成立するぞ。このときは、立ち大Pの一段めをキャンセルするといい。



散々、斬影拳などで削っておいてまた斬影拳かと思わせておいて一歩前進…。



すかさず歩いて撃壁背水掌。図々しいけどこれがまたよく効くこ

…実はこれで終わりではない。なんと撃壁背水掌のあとには追い打ちを入れることができるのだ。このとき入れる技は、大空破弾、大昇龍弾がいい。画面端付近なら、超裂破弾で相手の体力をゴッソリもっていけ!!（端からからまないとヒット数が減るため、ダメージ量が安い）



撃壁背水掌から…



追い打ちで大昇龍弾!!単発の撃壁背水掌からここまで減る。



CHIN GENTSAI

寝てからが本番!

対戦攻略

鎮元斎

最強とは言わないが、トップ争いに加ってくるであろう、チン。今回もイケそうだぞ！

担当：ももやん

KOF94・95では、そこそこの強さを持っていながら、トップグループには入れなかった、鎮元斎。しかし、今回は違う！今回は、トップを狙うには十分なポテンシャルを持っているキャラに仕上がっているのだ！その強さを今から教えてあげよう。

果報は寝て待て！

いきなりだが、本題に入ってしまおう。いったい、チンのなにが強いのか？それは、新技の「望月酔」だ。この技はその場で寝てしまうだけなのだが、あなどってはいけない。この寝るだけの「望月酔」は、チンの強力な武器となるのだから。

まずは、望月酔に関する基本的な操作を説明しよう。望月酔の強弱の違いは、寝ている時間だ。弱は短く、強は長い。しかし、ABCDの同時押しですぐに立つことができるので、強で出しといて損はないだろう。寝た状態では左右への移動と、龍蛇反蹴（↑+B）と鯉魚反蹴（↑+D）の2つの技が出せるが、これに関しては後に説明しよう。



寝てしまえば、乱舞は必ず外れる。見てからでも、十分間に合うぞ。

寝ることはいいことだ

寝た状態での利点の一つとして、判定が極端に小さくなることが挙げられるだろう。一部の攻撃をのぞいて、ほとんどの技が無効化されてしまうのだ。

当たる技は、見た目に上方向に強い技だけ。基本的な所では、足払い関係だろう。小足払いは全キャラ当てることができるが、大足払いに関しては、そうとも言えない。テリーやレオナなどは、上方向に出ているために、当てることができないのだ。

必殺技などでは、パワーウエイブや闇払い、飛翔脚やXキャリバーなどがヒットしてしまう。投げは全部有効だが、ローリングクレイドルや百烈びんたなどの移動投げや、乱舞系の技はほとんど無効になる、だ。この、乱舞系は無効という特徴を、有効に利用してもらいたい。



寝てる間は、とにかく強い。まさに、[illegible]太くん状態だ。

寝たら起きるだけ

寝ているだけでは試合が展開しないので、攻撃をしかけてみよう。寝た状態で有効なのが、鯉魚反蹴だ。

この技は後転しながら起き上がり、さらに蹴りを出すものなのだが、この蹴り非常に強い。ガードされても反撃を受けず、ヒットすれば大ダメージを与えるのだ。

この鯉魚反蹴は出るのが早く、上方向にめっぽう強いので、対空技として使うこともできる。相手が跳び込んできたのを見てから、望月酔で寝て鯉魚反蹴を出しても十分間に合うほどなのだ。また、後転した時の先に[illegible]あるので、跳び越えられても当てることが可能だぞ。

もうひとつの龍蛇反蹴は、回転しながら跳び込んでいく技なのだが、こちらは使いづらい。ガードされると、反撃を確実に受けてしまうからだ。闇払いなどを先読みしてだしたり、突然の奇襲として使うしかないだろう。

今回は望月酔を中心にした攻略だったが、2回出るようになった強襲撃や、小ジャンプからの強パンチなど、攻めるバリエーションはまだまだ豊富だぞ。望月酔を巧みに使いつつ、攻め方を考えてみよう。



すぐに鯉魚反蹴で対応だ。



跳び込んできたら、とっさに望月酔を使って



寝てるところに技を出そうとすれば鯉魚反蹴で当て逃げだ。結構せこいぞ。





すぐに鯉魚反蹴で対応だ。



テクニカルキャラ筆頭

対戦攻略

チョイ・ボンゲ

小柄な体、素早い動き、驚異のジャンプ力、判定の強い技の数々。負ける気しないぜ！

担当：P．鈴木

もともと空中戦が得意だったチョイ。96になってジャンプのバリエーションが4種類に増えたことにより、どこからでも相手を襲うことができる超攻めキャラになったぞ。
まずは特に有効な個々の技の性能をみていこう。

●旋風飛猿刺突

突進スピードは前回同様かなり速くて強力だ。また、今回は3回まで方向転換することもできるので、相手を翻弄する使い方が要求されるぞ。

●飛翔空裂斬

小で出したときには斜め下に、大で出したときには横方向に進むようになった。相手を画面端に追い込んだときに使うと効果大だ。
また、画面端についたときにボタンを放しておくと技を出さずに着地することができる。ちなみにこの技も方向転換することが可能。

●真！超絶竜巻真空斬

出た瞬間の判定が強くなり、竜巻の外から小技で潰されるようなこともなくなった。
今回は小を基本にバリバリ使っていこう。

●立ち小パンチ

リーチもあり、連打も可能でキャンセルもできる、地上戦の要となる技だ。歩きつつ出して相手の動きを止めよう。

●しゃがみ大パンチ

判定が強く今回もお世話になる技。この技にキャンセルを掛けてよどみなく攻めるのが基本だ。
空キャンセルをかける技としても使えるぞ。

●ふっとばし攻撃

リーチはあるが出が遅い。固めの最中に置いておく感じで使っておき、ヒット後はジャンプ起き攻めを図ろう。

●飛翔脚

ヒットさせると地上で技がつながり、ガードさせても固め続行という強力な技。
相手のゲージに注意しつつ多用していこう。削り量も多めだ。

●ジャンプ大パンチ

今回は最高4ヒットする、言わずと知れためくり技。今回は実にキャンセルも可能だ。
空中で出す技はこれらとふっとばしで十分と言えよう。

相手に何もさせない猛攻

チョイはその空中の機動性を生かし相手を上から押さえつけていくことが主な作戦となる。
基本的にはめくり大パンチ狙い。相手のガード方向を惑わせられるのはもちろん、相手の対空が役に立たなくなるというメリットがあり、逃げ対策にもなる。だから4種類のジャンプ性能を把握し、どこからでもめくりができるように練習しておこう。意図して正ガードも狙えるようになればなおいいぞ。
これに加え、飛翔脚をバリエーションに加える。めくり大パンチの軌道でジャンプし、すかさず飛翔脚をだせば正ガードになるため、相手はガードしきることが困難になる。
また、跳び越えるようにジャンプし、飛翔脚で戻ってくるというものも有効だ。このときのコマンド入力方向は跳び越えたのちに変わるので注意しよう。
他にも、大パンチにキャンセルをかけて地上技につなげる役目を果たしていったり、画面外に出るように三角跳びをした後急降下していったりと使い方は多様にあるので、とことん応用していこう。
これらの技を駆使して相手を地上に固め、押しのムードを作った後にこちらも地上戦を行う。リーチが短めというのは事実だからね。
歩きながら小パンチを出すのもいいし、ふっとばし攻撃を置いておくのもいい。いずれも相手が技をはさもうとしたところに当たってくれるぞ。
しゃがみ小キックで相手をしゃがませた後にしゃがみ大パンチをキャンセル必殺技につなげたり、再びジャンプ攻撃につなげていったりするのも有効な連携だ。このときキャンセルで出す技は画面端なら小飛翔空裂斬がおすすめ。跳ぶ方向は相手方向にすること（斜め上にレバーを入力する）。ボタンを押しっぱなしにして固め続けてもいいし、画面端でボタンを離していい。必ず相手の反対側に着地することができるので、奇襲効果は絶大だ。
そして忘れてはならないのが挑発。固めの最中に挑発を織り込み、相手のゲージをマックスにさせないようにする。小回りが利くチョイなら割と簡単に挑発できるはずだ。
最後に簡単な連続技を紹介。

しゃがみ小パンチ×2・大竜巻疾風斬

相手の技のスキにダッシュから使ったり、ジャンプ攻撃からつなげていったりしよう。ガードを揺さぶりたいという場合は最初の小パンチを小足払いに変えるといい。大竜巻を決めた後は挑発するべし。
チョイは可能性があり過ぎてとても書き切れない。



めくり大パンチを狙うと見せかけておいて、



すぐに飛翔脚を出してガード方向を惑わせたり、



とびこえてから飛翔脚で戻ってきたり。レバーは↓↙←だぞ。



相手を画面端に追いつめて、小空裂斬を出す。その後技を出さずに着地すれば反対側に立てる。すかさず小足払いだ。





ここまでエヴァの触手が…

対戦攻略 ユリ

ようやくサカザキ家のチームメイトとなったユリ。その実力やいかに?

担当：ワイルダーKEI

ゲーム自体が大幅に変わったため、前作のような攻めができなくなった。では、何を起点にしていけばいいのかを見ていくとしよう。

びんたに始まりびんたで終わる

ユリの持つ必殺技の中で、最も利用価値の高いのが、この百烈びんたである。使うのは、大パンチ（Cボタン）で出る移動百烈びんたのほうだ。

この技は相手にガードされてもスキがまったくなく、しかも先に動けるくらい。普通に入力して出しているだけでも、結構相手を捕まえてくれる。空中にいる相手（もちろん低空）すら捕まえてくれるのは魅力だろう。

大足払いにキャンセルをかけよう

しかし、どうせ使っていくなら、連携攻撃の中に組み込んでいきたい。そこで出てくるのが大足払い。この通常技は、リーチも長く、キャンセルをかけて必殺技を出すこともできる。このキャンセルをかけて百烈びんたを出すのだが、しゃがみ状態からコマンドを入力しなければならないので、慣れないとユリちょうナックルになってしまう。入力のコツとしては、相手が右側にいるとき◆or◆キックを入力し一度レバーをニュートラルに戻してから◆◆◆大パンチを入力してみよう。さらにこのとき、レバーの入力が早すぎても遅すぎてもダメなのである。やはり、要は慣れである。



足払いを出したらレバーをニュートラルへ。



そして走る!

雷煌拳だってイケる!

前作とは、まるで別物になってしまった雷煌拳。飛び道具ではなく、まさしく打撃技になったわけだ。

この技は、相手にガードさせた場所によって、硬直の長さが変わるのである。高い位置でガードされれば硬直は長く（とはいっても滅茶苦茶長いというわけではない）、低い打点…つまり、相手の足元辺りに当てた場合は、硬直は短い。

だが、いくら硬直が短くなるとはいっても、移動百烈ビンタほどではないが、動けるようになるのはほぼ相手と同じである。つまり、五分の状況になる。



この辺りにガードさせたい。ヒットすれば問題ないけど…。

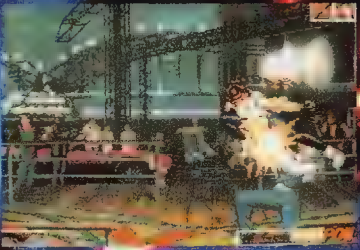
ガードされたあとの行動

ここでは、移動百烈びんたと、雷煌拳をガードされたあとの行動を見てみよう。

移動百烈びんたの場合は、スキが少ないので再び大足払い→移動百烈と狙っていける。が、連続して出すのは難しいので、大足払い→移動百烈→移動百烈と狙ってみてもいいだろう。このとき、2回目の移動百烈を足払いで転ばされてしまうようなら、小ジャンプからの攻撃を行いにいくようにしよう。



移動百烈をガードされたら、



小ジャンプなども選択肢の中の1つ。

問題は、雷煌拳のほう。ガードさせたあとこちらが先に動けるというわけではないので、緊張する瞬間である。このときに小技を出しても、相手の小技に良くて相打ち、必殺技を出されると負けたりする（必殺技の種類にもよるが）。

ここで、相手の心理を少し考えてみよう。必殺技をガードしたあとというのは、必殺技を出したり、足払いを使いがちである。そこが狙い目だろう。そこで、緊急回避動作（後）の出番。足払いや必殺技で追い返そうとする相手なら、回避後に移動百烈か雷煌拳を出してみるといい。小技を連打されていなければ、相手の技の隙を捕らえることが可能だ。それから、ジャンプ攻撃をしにいってもいいだろう。

しかし、完全にガードしきってから行動する相手もいるので、こればっかりやってるわけにもいかない。こちらの回避に対して、ジャンプ攻撃をしにくる相手だっているのだ。このタイプには、早目のバクチユリちょうアッパーか、ふっ飛ばし攻撃を出しておこう。



このあとの行動。君ならどうする?

ふっ飛ばしについて

ユリのふっ飛ばし攻撃は、'94のときほどではないが、前方と前斜めの上方に攻撃判定が出ている。自分が近距離戦を行っているときに出してみるといい。

相手の連携攻撃に割り込む場合にも使うが、小技→大技→必殺技の間に割り込もうとするのはやめよう。それよりも、相手の必殺技を出したあとに出すようにしたほうがいい。そうしないと、逆にやられてしまうからだ。あらかじめ述べておくと、ユリのふっ飛ばしは「使える」という意味で、強いというわけではない。

みんなでユリを強くしよう。取り敢えず、第1部完といったところかな。



この辺まで攻撃判定がある。



遠立ち大キックで固めていけ!

対戦攻略

藤堂香澄

「お願いします」と言っておきながら、負けると「こんな奴に負けるなんて」だなんて!?

担当：珈琲ふりーく

香澄をヒットアンドアウェイで使っている人は多いが、香澄の真価は中間間合いの強力な固めにある。ジャンプしても抜け出せないアリ地獄的な固めで、ネチネチと（笑）攻めていこう。

（見出し）技を

通常技の強さが目につく香澄だが、必殺技の性能も高く、しかも一通りのものがそろっている。

●重ね当て

基本的には小で使う。ジャンプ大P2段目キャンセル空中小重ね当てや、近立ち大Pキャンセル小重ね当ては連続技になるので狙っていきたい。また地上ふっとばしをガードされた時キャンセルをかけてかためつつ削るという使い方も重要だ。大は小に比べて出が遅く、硬直も長い。しかしリーチは長くなり、少し前進するので、小が届かないときや間合いを調節したいときに役に立つ。

●白山桃

出かかりにガード時間のある対空技。ガード時間を利用する手もあるが、手が伸び切ったところを使っても強いので、タイミングによって使いわけよう。白山桃は基本的に小を使うのが良いだろう。

●滅身無投

いわゆる上段当て身。相手のジャンプ攻撃や必殺技を当て身でとることができる。ジャンプ攻撃が強力な96では割と重宝するが、コマンドミスはそのまま連続技をくらうことにつながるので注意しよう。

●殺掌陰蹴

いわゆる中段当て身。相手の通常技を当て身でとることができる。

●竜巻槍打

ガード不能の打撃系投げ。ダメージが大きく、近距離立ち大Pからの連続技が非常に有効。竜巻槍打からはさらにジャンプふっとばしが入る。ただしガード不能といってもガード中の相手には発動しないので、大パンチをガードされてしまうとコマンドの関係上、大の白山桃が出てしまう。これはこれで2回削っていい感じだ。前転の早いキャラに大パンチ後前転されると危険だが、その時は観念しつつフォローでさらに竜巻槍打を入れるか、投げ抜けも重ねてしゃがみ小Kを連打しておこう。

●超重ね当て

削り技として有効。相手を画面端に追い込んでからの小連発は前転や大ジャンプ以外では抜けられにくい。大Pや大Kからキャンセルで出して固めるという手もある。しゃがみ大Kで相手がダウンしてしまってもボタンを押しっぱなしにすることで発動を遅らせればOK。

固めの要は遠立ち大キック

遠立ち大Kはリーチが長く、しかも前進するのでガードさせ続けることができ固めの要となる。遠立ち大K自体はそれほど出の早い技ではなく、ガードさせたあと先に動けるのは相手なので落ちついて割り込まれるという弱さも持つ。しかしガードさせた間合いでは出の早いふっとばし攻撃や小ジャンプという選抜技も存在し、強力な連携攻撃をかけることが可能だ。



遠立ち大Kをガードさせた間合いが香澄の得意間合いだ。

遠立ち大Kはそれ自体ある程度相手のジャンプのしかかりをつぶす性質を持っているが、ジャンプされてもあまり恐れることはない。遠立ち大K持ち前の前進によってちょうどジャンプをくぐった形になりやすく、遠立ち大Kの硬直後しゃがみ大Kを出せば、振り向き中の相手を攻撃することができる。相手はガード方向がわからないので高い確率でくらってくれるぞ。



この間合いからの遠立ち大Kはジャンプされても相手をくぐれることが多く、



遠立ち大Kをガードさせた間合いが香澄の得意間合いだ。

香澄は連続技のバリエーションが少ないが、威力的には十分なものを持っている。

●ジャンプ大P（2HIT）近立ち大Pキャンセル竜巻槍打（3HIT）→ジャンプふっとばし

竜巻槍打の1発目はすかるがちゃんと連続技になる。威力が大きいのでぜひマスターしたい。

●ジャンプ大K・近立ち大Pキャンセル小重ね当て

もちろんジャンプ大Pからでもいい。安定連続技。前述の連続技のほうがずっとダメージが高いぞ。

●ジャンプ大P（2HIT）キャンセル空中重ね当て

わりと美しいので、ついつい使ってしまうが地上技につないだほうがお得なのはいうまでもない。



竜巻槍打はダメージが大きいのでできるだけ使おう。

96ではジャンプ攻撃が猛威をふるっているので当然対空はしっかりおさえておかなくてはならない。

メインで使っていきたいのは昇りジャンプふっとばしだ。まあこのゲームのほとんどのキャラがそうだろうが。これが通用しない場合は小白山桃や滅身無投、空中重ね当てを使っていこう。もちろん遠立ち大Kや地上ふっとばしで相手のジャンプのしかかりを狙っていったり、相手のジャンプをくぐってしゃがみ大Kやふっとばしで攻撃するのも忘れないように。

モーションキャプチャー出身!?の香澄は、うまく連携をつなげば流れるような体さばきで相手を攻撃してくれる。技性能的にも個性のあるキャラなので使ってみると面白いよ。

固めの基本フローチャート

・しゃがみ小K×2
・しゃがみ小Kキャンセル白山桃
・ジャンプC＋Dや大P
・遠立ち大K
これらをガードさせた間合い

→ 遠立ち大K
→ C＋Dキャンセル大重ね当て（超や届けば小でも可）
→ 小ジャンプC＋Dor大P

KOF'94から'95、そして'96へ

よりテンポよく より遊びやすく

7月某日、開発もチョー大詰めな日、開発の方にインタビューを敢行。スゴく忙しい日なのに、快く受けていただきました。ありがとうございます！

インタビュアー：アナーキャー松井、石井ぜんじ、KAL、ピグ、P鈴木
SNK：河野浩行

団体戦というコンセプト

アナーキャー（以下、ア）…「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」を出したときに、キャラクターがここまで支持されるとはお思いになりましたか？

河野（以下、河）…正直ここまでとは思っていませんでした。

石井ぜんじ（以下、ぜ）…「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」の登場時、20人以上のキャラクター、3人で1チーム、など数々の斬新なシステムが登場しましたが、これらは企画当初より考えられていたものなんですか？

河…最初の企画の段階ですと、まず団体戦というコンセプトがありまして、イメージとしては、柔道にあるようなものです。当初は5人ぐらいで考えていたのですけど、いろいろ試行錯誤していくうちに3人ぐらいに落ち着きました。

KAL（以下、K）…じゃあ8チームでとか、24人必要とかもそのころから、ですか？

河…そうですね、そのくらいが当時の容量の限界かなというところもありましたし、ある程度基本的なキャラクターのサイズが決まって、それでどのくらい作れるかを計算して出てきた数字です。3人というのは企画段階からあったのですけど、何チームできるかは後から出した数です。

K…できる限りそのときの限界まで挑戦していた、と。

河…そうですね。

ぜ…キャラがSNKさんのゲームに今まで登場してきたものでいくというのも当初からあったんですか？

河…それがですね…当初はすべてオリジナルのキャラクターでいこうと思っていたのですけど、このキャラクター数をすべて一から起こすのはちょっと大変ですし、それなら今まで慣れ親しんだキャラクターをベースにしたほうがプレイヤーの思い入れも強いでしょうから一石二鳥かなということで、考えに入れてみました。

P鈴木（以下、P）…キャラクターによっては「怒」チームであったり「サイコソルジャー」チームなど、モチーフはあるけど、ほとんど新キャラと同じですよね。

河…そうですね、それでも元になるキャラクターがいれば一から作るよりもはるかに作りやすかったですよ。

[illegible]に新しくなるキャラクターたち

ぴぐ（以下、ぴ）…今回3作目ということなのですが最初、「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」を作っていたとき、毎年「'95」「'96」と作っていく計画はあったんですか？

河…実際の現場レベルでは、こういう形であればある程度の間隔で、一定の時期で作れるかなというのはありました。

ただ一年おきに作るのはちょっと難しいなというのもあったのですが、ただ続けて出していきたいという希望はありました。具体的には「'94」がある程度市場に出て、それなりの評価を受けた時点で、次の年もやりましょう（笑）ということになって、これはハマったかなって思いましたね。

ぴ…「'94」というタイトルを付けた時点では、毎年作っていくことは考えてなかったわけですね。

河…確かにタイトルがタイトルなので、みんな毎年作るのかなとは思っていましたけど、実際は誰も口には出しませんでしたね（笑）。

ア…毎回何人かのキャラクターが消え、ニューカマーが登場してきますが、ここら辺の取捨選択の基準は、どのような考え方から決めていくのでしょうか？

河…これは本当に毎回悩むところなのですが、最初現場で担当しているプランナーとかからラフなアイディアが出てくるのですが、それを次の段階でプロデューサーとうち合わせるのです。毎回もめますねえ。基本は人気のあるキャラクターははずせないだろうというところから消去法になっていきます。

それ以外にも、今回「'96」でいいますと、キムチームをどうしようかというのが結構もめました。市場的な問題もありますね、海外でも販売していますし、韓国だけでもかなりの数を出荷していますので、キムチームを外すのは単純にゲームの雰囲気だけではかれないものがあるんですよ。そういうようなことから判断されることもありますし、人気から消去法で削っていく場合もあります。

タクマやハイデルンのように「'95」のストーリー中で役目を果たしてしまい、つじつまを合わせるために削ってしまったというのもあります。

ですから今回の「レオナ」の場合など「'95」の段階でプランナーの頭の中にはすでに設定がありましたね。

ぴ…それだけに「レオナ」を押していこうというのもあったんじゃないですか。

河…そうですね、担当者の思い入れもあったと思いますよ。

K…ハイデルンもそれなりに人気があったから。

河…ええ、このようなことに関しては人気だけではなくて、ストーリー展開とかプランナーの人間の思い入れとかもありますね。

ぜ…ハイデルンやタクマとは逆に、ギースは復活しましたね。

河…ええ。あくまで「KOF」の中だけと考えてください。

よりテンポのいい闘いを

ぴ…新しく登場してくるキャラクターのうち、完全オリジナルなキャラが半分くらいいますよね。この辺は意識的に調整してこうなったのですか？

河…そうですね、だいたいそのあたりのバランスは考えていました。

ぜ…シリーズを通して少しずつシステムが変更されていきますが、今回「'96」を制作するにあたり、特に意識的に変更、改善した部分はありますか？逆にここは変えたくない、という部分は？

河…そうですね、一番変えたかったことは「テンポアップ」したいというのがありましたね。いずれにしても3人で闘いますので、一つ一つの闘いに関しての流れをスムーズにしていきたいと。

で、ゲームの難易度を極端に変えずに、いかに展開を早めようかといろいろ考えたんです。

攻撃避けにしても、プレイの流れを止めてしまわずに避ける方法がないかと試行錯誤しました。

ぜ…攻撃避けとかしていると、強力な突進系の技とかいろいろあっても、とりあえず避けられちゃいますよね。

河…そうですね、そこでゲームの流れが止まっちゃいますよね。



株式会社エス・エヌ・ケイ
企画開発本部　第二企画部　部長
河野浩行
12月27日生れ　AB型
企画プロデューサーとしてNEO・GEO立ち上げ時から開発に携わる。
代表作は、K.O.F.シリーズ。



K…ゲームスピードを上げるということは考えていなかったんですか?

河…結果としてはあんまり差はないのですが、時間は若干早くなっていますよ。

K…技が早いのでテンポアップして見えるというのもありますか?

河…それもありますね。

び…じゃあ、逆にここは変えたくなかった部分は?

河…特にはないんですけど、担当者が言うには舞の胸の揺れ具合とのことです(笑)。

び…シリーズなりのこだわりや、チーム対戦とかいう大枠のところは押さえてですよね。

河…キャラに対するこだわりやチーム対戦などのシステム面に関する部分は変えたくないというより変えられないといった部分ですね。

よりリアルな接近戦を目指して飛び道具を少なくした!

ぜ…今回、いかにも飛び道具といったものが少なくなっていると思うんですが…。

河…お互いに攻めあえるような…撃った、飛んだ、落としたといった単調な展開ではなくて、比較的接近して、より緊張感を実感できる、そういった意味でリアルさを目指したというのはあるかもしれませんね。より実際にあるような格闘に近づけたいという願望もありましたしね。

び…このシリーズはキャラも多く、バランス調整が大変だと思うんですけど、苦労話などありましたらお教えください。

河…確かに大変です(笑)。CPUのデータ量もこのキャラ数だと他の格闘ゲームに比べてケタ違いでしょうから。

ぜ…実際に「95」のときにCPU戦を攻略していたんですけど、こちらも大変だったけど、作るほうも大変だろうなあと常々思っていました(笑)。

河…「95」では、こちらとしても物足りないと思っていたところもありますし、今回もさらにキャラが増えていますので、そこら辺ちょっと心配しているんですよ。時間も限られていますしね。

び…バランスの調整は実際にプランナーの方とかがプレイされて行うのですか?

河…そうですね、実際の内容調整はキャラクターのデザイナー等がチームを組んで、そのまま調整係になりますね。それでそのつどリアルタイムで進めていきます。

ぜ…それではプレイをなさるデザイナーさんの腕でゲームのバランスが左右されたりするんですか?

河…いえ、チームは組んでいますが固定はしていないのですよ。ローテーションでやっていますので、ずーっと同じキャラクターを使うとは限りませんね。

び…今回京の飛び道具の「闇払い」がなくなりましたよね。

河…ええ、正直なところバランス調整のためにそれを外したのではなく、「96」でのゲーム展開において変化がほしかったワケです。

K…「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」のときから思っていたんですけど、他の格闘ゲームにはみられない特殊な使い方のできるコマンド投げがこのゲームの奥深さにつながってたと思うんですよ。今回「96」になってその色が薄れてきたと感じるんですが、それはあまりにもマニアックだからなんですか?

河…ええ、その件に関しては最終段階まで意見が分かれていたのですが、今回はシンプルにいこうということになり、こうなりました。

ぜ…「94」のときに格闘ゲームやったことがない人のために攻撃避けやスルーアタックがあったと聞きましたが、今回も初心者のためのシステムなどはあるのでしょうか?

河…そうですね、基本的に「96」で新しく特別なものを作ったということはないんですが、バランス的には初心者でもプレイしやすいように考えています。

特にCPUは「94」「95」のとき、やや難しかったかなと思っていたのですが、今回はまあそれなりに楽しめる難易度に調整しているつもりです。「94」「95」と比較すると、攻撃値のパラメータもプレイヤーの納得のいくものになっていると思いますよ。

ア…シリーズ物となると作り手のほうも大変でしょうけど、プレイヤーのほうも見る目が厳しくなってきますので、作り手の方から、このゲームはここら辺を考えて作ってますよと、アピールしてもらいたいのですか。

河…今回のキャラクターもかなりの労作ですので期待してください。あと、ゲームのスピードがアップして、これがどのように受け取られるかはまだわかりませんが、快適なプレイが楽しめるように心がけています。CPU戦においても様々なレベルのプレイヤーが違和感なく入り込めるよう、調整しましたので、より遊びやすくなっていると思います。

一同…本日はお忙しい中、ありがとうございました。


インタビューするKAL.P・鈴木

いよいよロックオン攻略開始！

RAYSTORM レイストーム

今回のステージ紹介は、かなり苦戦すると思われる5面と6面だ！

担当：レイストーム研究会

今回は攻略を始める前に、残機のエクステンドの有無や、ステージクリアボーナスの計算方法について報告しておこう。

残機は増えるのか？

レイストームが発売されて1カ月がたつわけだが、このゲームをプレイしてて「何点で残機が増えるのかな？」と思ったことはないだろうか？

前作である「レイフォース」では、100万点と200万点で残機が増えたのだが、レイストームでは、100万点や200万点を超えてもちっとも残機は増えない。そのまま稼ぎ続けてスコアを伸ばしていっても…やはり増えない。

そう、レイストームでは残機は増えないのである。よって、プレイヤーは最初に与えられた3機で全8面をクリアしなくてはならない。残機は大切にしよう！

ステージクリアボーナスについて

レイストームでは、ステージをクリアしたときにボーナスポイントが入るのだが、今までこのボーナスの計算方法を説明していなかったので、ここで詳しく説明しておこう。

ステージクリアボーナスに関わってくるのは、ENEMY DESTROYED（敵破壊率）とLOCK-ON SHOOTDOWN（ロックオンレーザーでの敵破壊率）の2つだ。まずは、この2つについて説明していこう。

●ENEMY DESTROYED（敵破壊率）

これは、各ステージの総出現敵数のうち、倒した敵の数をパーセンテージで表したものだ。基本的に、各ステージにおいて壊せる物（敵の撃ってくるミサイルなど以外）をすべて破壊すれば100%がとれる。が、実際には1面以外で100%を狙うのは難しいだろう。

●LOCK-ON SHOOTDOWN（ロックオンレーザーでの敵破壊率）

こちらは、倒した敵のうち、ロックオンレーザーを使って倒した敵をパーセンテージで表したもの。このため、メインショットをまったく使わずにクリアすれば、必ず100%をとることができる。しかし、この行為はあまりにも危険なのでやめたほうがいいだろう（敵破壊率も落ちるからね）。

では、この2つの要素からどのようにクリアボーナスが計算されているかというと…。

敵破壊率（%）×ロックオンレーザーでの敵破壊率（%）×50

となっている。

両方とも100%をとっても特別なボーナスが入ることはなく、計算どおりに50万点入る。また、ロックオンレーザーをまったく使わずにクリアしたときは、ロックオンレーザーでの敵破壊率が0%になるので、クリアボーナスは0点となる。

ちなみに、各ステージにおけるボスのパーセンテージは25%となっている。稼ぐならボスは必ずロックオンレーザーでとどめをさそう。

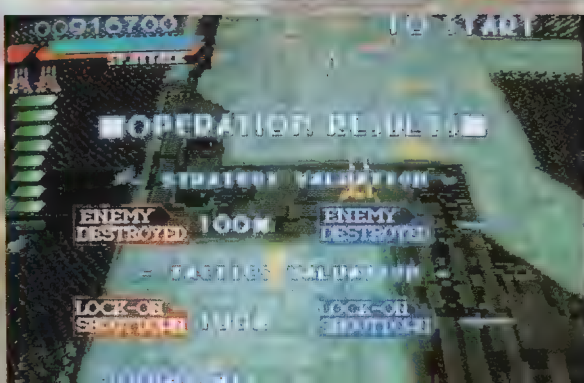


奥に見える戦艦もパーセンテージに含まれるぞ。

●ステージクリアボーナスの計算方法

敵破壊率(%)×ロックオンレーザーでの敵破壊率(%)×50

例）	敵破壊率（%）	ロックオンでの破壊率（%）	加算スコア
	100	100	500000
	100	50	250000
	50	50	125000
	50	0	0



1面ならパーフェクトも夢じゃない。

いよいよ稼ぎ攻略
ステージ1 スコア・アタック

今回はステージ1の稼ぎ攻略だ!! 1面終了で96万以上あれば合格だ。

担当：フニャ夫

本誌が出るころには、レイストームが発売されてから1カ月ぐらいたっていると思う。今回からは早速このゲームの点数を稼ぐうえで重要となる敵をロックして倒すパターンを紹介していこう。

今回の攻略は、R-GRAY2を使用したものとする。

しっかりとうせ A地点

R-GRAY2を使用した場合は自機の持っているロック数が8本あることを初めにいっておこう。

あとA地点に出てくる敵は開幕、画面下から戦闘機が5機、そのあと左下から緑色の中型機、右下から戦闘機が3機、右下から緑色の中型機、左下から戦闘機が3機、合計13機の敵がでてくる。

では早速A地点での敵をロックする順番を説明していこう。まず開幕に画面下からでてくる5機の戦闘機はすぐロックして倒してしまってかまわない。

次に左下から中型機、右下から戦闘機が3機でてくるがここでは中型機にはまだロックせず右下からでてくる戦闘機3機をロックして倒す。

次に右下から中型機、左下から戦闘機が3機でてくるが、ここはまず初めに、左下からでてきた中型機に2回ロックし、続けて右下の中型機に2回ロックして最後に左下からでてくる戦闘機3機にロックして倒すわけだ。なぜこのようにロックするか、答えは簡単。このようにロックして倒したほうが敵を倒したときの倍率が高いからだ（写真①）。


（写真①）中型機2機に4回ロックして、左下の戦闘機3機にロックして倒す。

あとA地点、最後にでてくる3機の内の赤い戦闘機はロックのアイテムを出すので、必ず取るように。

りかとかって B地点に

まず初めにこのB地点にでてくる敵の順番を紹介していこう。自機に向かって戦闘機が5機、次に画面前方からヘリコプター（以後ヘリ）が5機、奥の道路の上を3台の戦車、次に道路の下を3機の戦闘機の合計16機の敵がでてくる。

では次に敵をロックする順番の説明をしていこうと思う。まずA地点の最後の赤色の戦闘機を倒すと、ロックの本数が増えるパワーアップアイテムが出るのでこれをすぐ回収する。これで自機のロック数が9本になる。

アイテムを回収したらすぐ、画面の一番右端中央付近に自機を移動させる。次に自機に向って戦闘機が5機飛んでくるので、飛んできたところをロックする（写真②）。


（写真②）画面右端中央付近自機を移動させ自機に向かってくる戦闘機にロック。


（写真③）ロックしたらすぐ倒さずに少しねばり画面から消えそうになったらレーザー発射。

ロックしたらすぐにこいつらを倒さずに少しねばり、ロックした敵が画面から逃げる前にロックオンレーザー（以後レーザー）を発射。

（写真③）レーザーを発射させたら次に画面前方からでてくるヘリにレーザーをつなげる。ではどのようにつなげるか、まずヘリを左から右に3機ロックをつなげ最後に奥の戦車（一番右端）の双にレーザーをつなげて倒す(写真④)。

なぜ最後にヘリではなく戦車にロックして倒すか、それはヘリが100点、戦車が200点。まず最後にヘリにロックして倒した場合は、最後のヘリがロックで9個目なので倍率が48倍×100で4800点。では最後に戦車にロックして倒した場合は48倍×200で9600点の点数が入るので、最後は戦車にロックして倒したほうが点数が高くなるぞ。

こいつらを倒すとヘリが2機、戦車が2台残っているはずだ。ここでは初めヘリを2機ロックしてから戦車2台にロックする（写真⑤）。

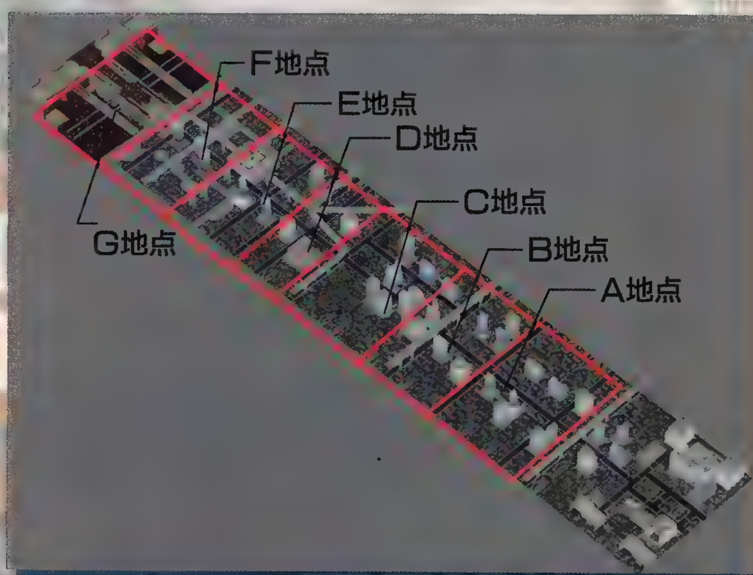

（写真④）ヘリを左から順に3機だけロックし、最後は一番左の戦車にロックして倒す。

初めにロックしたヘリ2機が画面上空へ逃げていってしまうが、このヘリは画面から消えてもしばらく判定が残っているので、画面から消えそうになるからといってレーザーを発射せずに少しねばってからレーザーを発射（写真⑥）。レーザーを発射させたら画面後方中央付近からでてくる3機の戦闘機に、レーザーをつなげて倒す（写真⑦）。この場所は、初めヘリ2機にロックしにいくときに、わりとヘリに逃げられることがあるので、そうならないためにもB地点の初めにでてくる戦闘機5機、ヘリ3機、戦車1台にロックして倒す作業をスム


（写真⑤）ヘリコプターを先に2機ロックし戦車にロック。


（写真⑥）ヘリが消えたからといって、すぐにレーザーを発射せずねばる。


（写真⑦）最後に画面後方からでてくる戦闘機にレーザーをつなげ倒す。



ーズにやること。
もしここで敵を倒すのが遅くなると、ヘリにロックしにいくときにヘリが逃げてってしまいヘリにロックしにいくことができなくなってしまうので注意しよう。
あと、このB地点の最後にショットパワーアップアイテムとレーザーのアイテムが出るので、このアイテム2つを回収して点数が4万1000点あれば合格だ。
あとここで出るレーザーアイテムを取ってレーザーの本数が10本になる。

[illegible] C地点

ではC地点にでてくる敵の順番を説明しよう。
まず黄色の中型機が初め出現。次に画面右下から戦闘機が4機、次にまた中型機、画面左端から戦闘機が4機、その奥の道路の上を3台の戦車の合計13機の敵が出現。
では敵をロックする順番の説明にいってみよう。まずC地点の開幕にてでてくる中型機は、レーザーで10発撃ちこむと倒せる。
あとこの地点で自機のレーザーの本数が10本あるが、まずこの中型機にレーザーを4発撃ちこむ（写真⑧）。
そうしたらすぐ中型機に6回ロックをかけレーザーを発射し、右下からでてくる戦闘機4機にレーザーをつなげて倒す（写真⑨）。
あと最後10個目に倒した戦闘機は、1機200点で倍率で64倍なので、200×64倍で1万2800点入るぞ。
次も中型機が初めでてくるが、こいつにはまずレーザーを5発撃ちこむ。次にすぐこの中型機に5回ロックしにいくわけだが、中型機にすぐロックしにいこうとすると画面左端からでてくる戦闘機4機にロックがかかってしまうので、こうならないように、4機の戦闘機か中型機の下をくぐりぬけてから中型機に5回ロックしにいく（写真⑩）。
次に画面左端から出てきた戦闘機4機にロックしレーザーを発射。最後の10本目のレーザーは道路の上を走行している戦車（一番右端）の奴にロックして倒す。
この場所も最後の戦車が200点なので200×64倍で1万2800点入るぞ。
このC地点は中型機に5回ロックしてから戦闘機4機にロックするところ以外は、問題はないはずなので、しっかりパターンを覚えよう。


（写真⑧）この中型機にレーザーを4発撃ちこむ。


（写真⑨）中型機に6発ロックをかけ、右下の戦闘機へ。

C地点より[illegible] D地点

まずD地点に出現する敵の順番は、C地点の最後に残った戦車が2台、次に右下から戦闘機が3機、つづいて左下から戦闘機が3機、右端の道路の上を戦車が2台の合計10機の敵が出現。
では次にロックしにいく順番だが、C地点の最後で残った2台の戦車にはまだロックしにいかず、画面右下からでてくる戦闘機3機に初めロックつづいて画面左下からでてくる戦闘機3機にロックし、次に戦車2台にロックをしにいく（写真⑪）。
そうしたらここでレーザーを発射しすぐ画面右端に自機を移動させ、右端の道路を走行している戦車2台にレーザーをつなげ倒す（写真⑫）。
この場所も最後の戦車が200点×64倍なので1万2800点入るぞ。
あとこの場所での注意点を一つ説明しておくと、右下の戦闘機×3、戦車×2をロックしたらレーザーを発射させるのが重要。もしここでレーザーを発射させないまま、つづけて右端の道路を走行している戦車2台にロックして、レーザーを発射してみたとしよう。
結果としてロックしているはずの敵が画面から逃げていってしまい、点数が全く入らない。
ではどの敵が逃げてしまっているか考えると、それは戦闘機が画面からにげてしまっているためだ。
こうならないためにも道路を走行している2台の戦車をロックしたら、すぐレーザーを発射。画面右端を走行している戦車2台にレーザーをつなげるようにすれば戦闘機が画面から消えていなくなることはないぞ。


（写真⑩）この場所は戦闘機にロックがかからぬ様に注意。

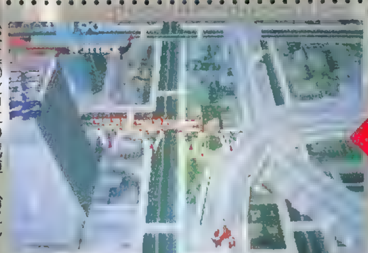

（写真⑪）右下、左下からでる戦闘機をロックし戦車2台にロック。


（写真⑫）最後に右端の戦車2台にレーザーをつなげ倒す。

[illegible] E地点

ではE地点にでてくる敵の順番の説明をしていこう。
開幕は画面左端からヘリが4機、次に画面右端の道路を上から下に向かって走行している戦車3台、つづいて画面左端からヘリが4機と右端の道路に戦車が上から下に向かって3台の戦車、画面中央付近の道路を走行している戦車2台の合計6機の敵が出現。
では敵をロックするパターンを説明しよう。まず開幕、画面左端からヘリが4機でてくるのでこのヘリを右から左にロックする（写真⑬）。
ロックしたヘリが動きだしたら、レーザーを発射し次に画面右端の道路を走行している戦車（上から下に向かって走行している）に1台レーザーをつなげて倒す（写真⑭）。
次に画面右端の道路を上から下に向かって走行している戦車2台にロックする（写真⑮）。
戦車にロックをしたら、画面左端からヘリが4機でてくるのでこのヘリにロックする（写真⑯）。
ロックしたらレーザーはまだ発射させずにしばらくねばる。一番初めにロックした戦車2台が画面から消えそうになるぎりぎりまでねばり（写真⑰）戦車が消えそうになったらレーザーを発射。画面右端の道路を走行している戦車3台にレーザーをつなげ（写真⑱）、さらにその奥、走行し始めの戦車2台にレーザーをつなげて倒す（写真⑲）。
この場合は最後にレーザーで倒した戦車が11本目のレーザーで倍率が80倍、戦車が1台200点なので最後の戦車が200×1万6000点の高得点が入る。
E地点で注意するところは、戦車2台を画面から消えそうになるぎりぎりまでねばってからレーザーを発射させること。
もしここでねばらずに、レーザーをすぐ発射させると、そのあとの戦車までレーザーがつながらず点数が稼げないので注意しよう。
ここまでパターンがきっちりきまっていれば、E地点を終了して点数が20万2400点あるはずだ（途中にでてくるパワーアップアイテムも回収している場合）。
あと書き忘れてしまったが、D地点とE地点でレーザーのアイテムが一つずつ出るのでE地点終了時で自機のレーザ


（写真⑬）左端から出現するヘリにロック。

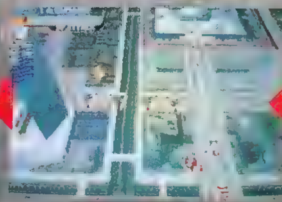

（写真⑭）右上の戦車1台にレーザーをつなげ倒す。



（写真⑮）まずこの戦車２台にロック。



（写真⑯次にこのヘリにロック。



（写真⑰）この戦車が消えそうになるぎりぎりまでねばりレーザー発射。



（写真⑱）この３台の戦車にレーザーをつなげ、



（写真⑲）さらに奥の戦車にレーザーをつなげる。

数が12本になっている。

　ではF地点に出現する敵のパターンを説明していこう。

　まず開幕、画面後方から戦闘機が3機、つづいて画面右端から中型機が1機。それから右端の道路を4台の戦車、そのあと画面左端から自機に向かって戦闘機が5機、合計15機が出現する。

　つづいてロックパターンの説明をしていくと、初めに画面後方から戦闘機が3機でてくるのでこの戦闘機にロック（写真⑳）、つづいて画面右端から中型機がでてくるので、この中型機に3回ロックをかけレーザーを発射。次に右端の道路を縦一列に4台の戦車が走行しているので、ここは上から下に戦車をロックしてレーザーをつなげ最後に残り2台の戦車にレーザーをつなげ倒す（写真㉑）。

　この場所で注意することは、中型機にきちんと3回ロックしてから戦車にロックしにいくこと。

　戦車をすべて倒すと中型機が1機残っているはずだ。まずこの中型機に7回ロックする（写真㉒）。

　中型機に7回ロックしたらレーザーを発射させ、自機に向かって飛んでくる戦闘機5機にレーザーをつなげ倒す（写真㉓）。この場所はとくに問題はないだろう。



（写真⑳）この3機の戦闘機にロック。



（写真㉑）中型機から戦車へとレーザーをつなげる。



（写真㉒）中型機に７回ロックし、レーザーを発射。



（写真㉓）自機に向かってくる戦闘機にレーザーをつなげ倒す。

　まず敵の出現パターンだがこのG地点はいたって簡単。1面ボスと戦闘機が5機出現するだけ。

　つづいてロックするときのパターンだが、まず1面ボスのミサイルハッチに7回ロックして、戦闘機5機にロックして倒す（写真㉔）。

　ではなぜ安定しないのか説明していこう。答えは簡単で1面ボスのミサイルハッチにロックしている最中に、自機に向かって飛んでくる戦闘機にロックがかかってしまうため。

　こうなってしまうとボスのミサイルハッチに7回ロックする前に戦闘機にロックがかかると戦闘機にかかる倍率が低くなってしまうため点数が落ちてしまうこと。

　ではこうならないために、どうすればいいか考えてみよう。まずF地点の敵を倒したときにでるショットパワーアップアイテムが出るが、まずこのショットパワーアップアイテムを無視して1面ボスのミサイルハッチにロックしにいく。

　ではなぜショットパワーアップアイテムを無視するか説明すると、ショットパワーアップアイテムをとってからボスのミサイルハッチにロックしにいくと、すぐに戦闘機が出てきてしまいボスにロックをかける前に、すぐ戦闘機にロックをしてしまい点数が稼げない。

　じゃあショットパワーアップアイテムを無視すれば、楽勝かと思ってしまうが実はそうでもない。

　ショットパワーアイテムを無視してボスのミサイルハッチにロックしにいっても、きちんとミサイルハッチに7回ロックするのが非常に難しい。

　1面はこのボス前の戦闘機さえでてこなければ、きっちりパターンにはまる面なのだが、この戦闘機がいるために点数が安定せずに非常に困る。

　とりあえずこのG地点を終了して点数が33万点以上あれば、いい感じではないでしょうか。

　次に1面ボスだが、ボスのパーツや本体を破壊するときもショットではなく、レーザーで破壊するようにする。これは1面道中でも同じことがいえる。

　もし間違ってショットで敵を倒してしまったら、1面クリア時のレーザーで敵を倒した破壊率が落ちてしまうので注意しよう。

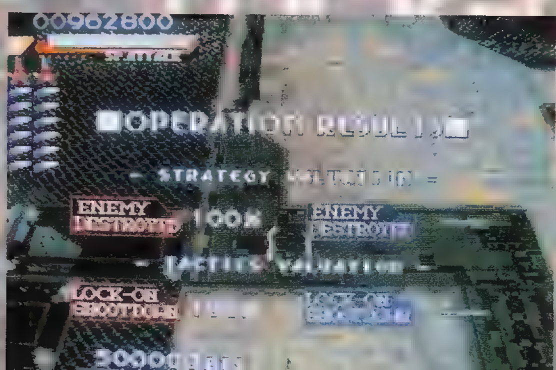
　1％落ちるたびに5000点も点数が落ちてしまうぞ。

　では逆に1面にでてくる敵をすべて逃がさずにレーザーで倒せば、1面クリア時の敵破壊率とレーザーでの敵破壊率の2つとも100％がとれるので、1面クリアで50万のボーナスが入る。

　よって1面クリアで96万点以上点数があれば、現時点の攻略では高いスコアだと思うぞ（写真㉕）。



（写真㉔）この場所がなければねえ。



（写真㉕）1面クリアで、これぐらい点数があればいい感じ。

ステージ5
CARTHAGE BASE SECILTA ORBIT
いよいよ敵本星へ…敵の攻撃も一段と激しいぞ!!

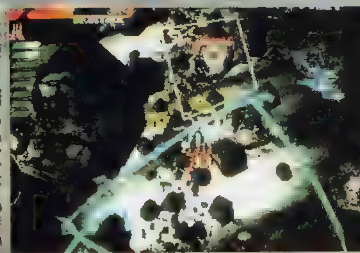
担当：伊勢　猫

月衛星軌道上からドライブゲートを抜けた先は、敵本星であるセシリア。敵の本拠地というだけあって、その攻撃はかなりきつく、しっかり気を引き締めていかないとボスにもお目にかかれない…。

基本的にこのステージ5は、3つのマップで構成されている。まずスタート直後のアステロイド・ベルトから中盤の宇宙港へ。そして、ボス前の高速スクロールといった流れで進んで行くことになる。

アステロイド・ベルト

5ステージ前半は、セシリア衛星軌道上のアステロイドからのスタートとなる。ここで注意すべき点は、画面上に出現する岩石群が障害物であることがまずひとつ。基本的には大きい岩を破壊してやることはできないが、小さい方の岩はショット、ロックオンレーザーのどちらでも破壊することできる。


ちょっと見づらいけど、小さい岩は破壊が可能。撃っていこう

これに合わせて、ザコ編隊が画面のサイドから出現してくるので、常にショットを撃ちながら進行方向の岩石群を破壊して行くようにしていけばそれほど問題はない。

アステロイドを抜けると今度は、正面からザコ編隊がくるので出現位置に縦座標を合わせるようにして、一機ずつキチンと撃ち落として行こう。

編隊最後の赤いザコ（ショットパワーアップを出す）を撃ち落とすと、ステージ4で登場したレーザー砲装備の戦艦が出現後、レーザーを同様に撃ち出して来るので注意すること。また、この時の安全地帯は戦艦の真正面なのであせらずにきっちりと機体を重ねるように避けていこう。


基本的には真正面が安全地帯。

宇宙港

レーザー戦艦の脇をすり抜けた先には、宇宙港に停泊した戦艦群を一望できる。

まず始めは左、右の順番でそれぞれ4機づつの機雷ザコ編隊が上昇軌道で画面上部へと上がって来る。機雷は爆発時の効果範囲が広くやっかいなので、打ち出される前に上昇中をロックオンレーザーで早めに撃ち落とすのがいい。

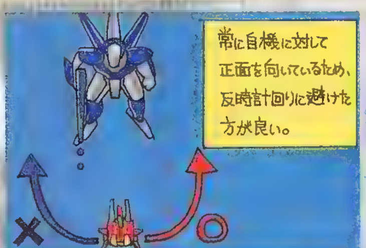

間違ってもこんな風には、ならないように気をつけよう…

この打ち出された機雷、実はステージ2のボスが出してくる機雷とは違い、ロックオンレーザーによる倍率がかかる(1−100点)。ただ、近寄ると爆風に巻き込まれる危険があり、その後に上昇して来る5機のザコ編隊（2セット）も早くロックするためにも、機雷をばらまかれた場合は素直にショットで撃ち落としてしまった方が安全だ。

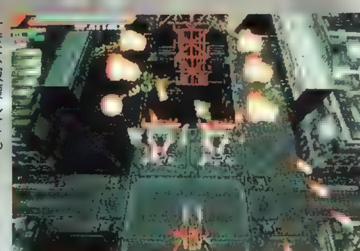
ザコ地帯を抜けると、いよいよ第一難関である戦車と砲台のラッシュ地帯に突入する。

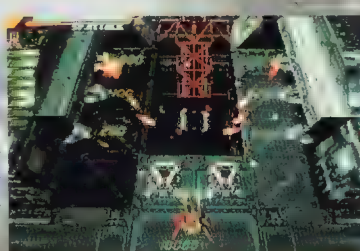

ノーミスで来るとこんな感じ…

ここでまずやるべきことは、下から上昇して来るザコ編隊をロックオンして撃ち落とすことがそれとなる。このザコはかなりの曲者で、移動速度が遅い上に、画面内にいる間は常に自機めがけて弾を撃って来る。ただでさえ戦車と砲台とできつい上、このザコまで撃ち洩らしてしまうと画面上弾だらけ…。そうならないためにも出現と同時に、ロックして優先的に撃ち落としていく必要がある。出現位置については、地上物のマップ上に順番と数を付けておくので参考にして見て欲しい。



また、最後にいる6台の戦車については、破壊しても再度ジェネレーターから復活してくるので、気を抜いて撃ち落とさないよう注意すること。

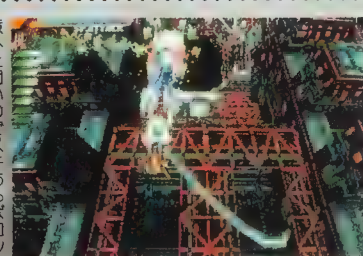

一度は破壊しても…


一定時間は復活して来るぞ!!

このラッシュが抜けた後にも砲台が2台あるが、ここで上昇して来る敵機は弾を撃っては来ないので、それ程は問題なく抜けられる。ちなみにザコの耐久力はロックオンレーザーで2発となっており、出現パターンは3機と5機の2回に分けて、1回目は右から、2回目は反対の左から順番に上昇して来る。

高速スクロール

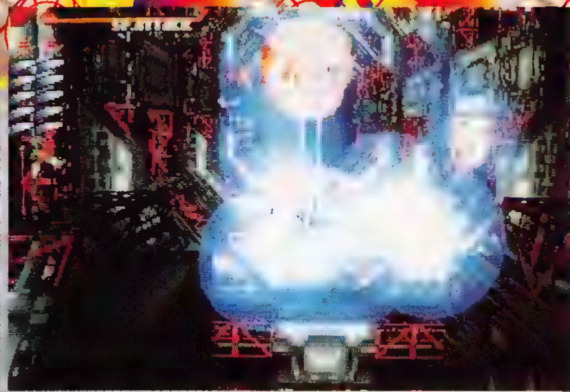
いよいよ、ボス前の高速スクロールへと言いたいところだが、その前に出現するザコ群（以下コンペイトウ）が第二の難関となる。コンペイトウの攻撃パターンは、自分を中心として放射状に短めのレーザーをランダムに撃って来る。始めの内は一機づつ、ゆっくりと出て来るので問題なさそうだが、出現位置もランダムで耐久力があるために段々と押され辛くなって来る。


意外と固いのでスキあらばロックオンレーザーも当てていこう

ここを抜けるコツとしては、始めの内は画面上部からコンペイトウが出現すると同時にショットとロックオンレーザーの両方を当てるようにして速攻で撃ち落とし、押されてきたら画面下へと退いて、ショットを撃ち込んでいくようにする。後は頃合を見計らってスペシャルウェポン（以下ボンバー）を撃てばOK！そのためにも地上物のラッシュ地帯では、できるだけボンバーを使わないで、抜けられるように努力すること。

ボンバーを使うだいたいの目安は、コンペイトウの8機目位。これぐらいの出現まで耐えてから使うようにしていけば、安全に残りのコンペイトウをボンバーに巻き込める。

コンペイトウを抜けるとボス前、最後の難関である高速スクロール地帯へと降下して行く。ここで、出現する敵は12機で1セットになったザコ編隊が3セット、それに加え

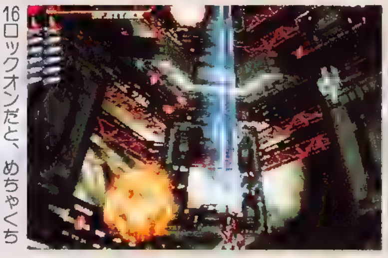


ボンバーを撃ったら、無敵の間にショットも撃ち込んで行く。

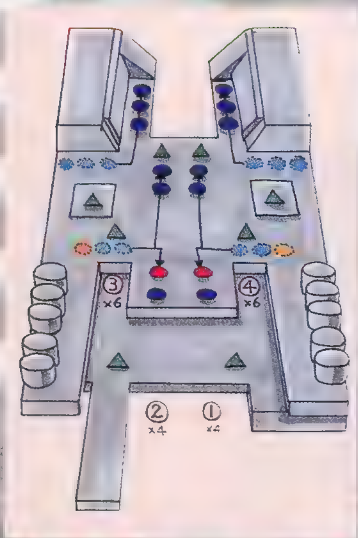
てステージ3で出てきた機動兵器(通称ロボ)が2種類。弾をばらまくタイプと自機を狙って撃ってくるタイプとで、それぞれ2機ずつが、計4機出て来る。出現パターンは、ばらまきタイプロボ→ザコ編隊→狙いタイプロボ→ザコ編隊→ばらまきタイプロボ→ザコ編隊→狙いタイプロボといった順番になっている。

この中で、もっとも注意すべきはザコ編隊と自機を狙って来るタイプのロボ。前記のザコ編隊については、画面上から画面下方へと高速で弾を撃ちながら、ランダムの出現パターンで出て来る。このため、撃ちにいくよりはどちらかといえば弾を避けることに専念したほうがいい。後記のロボに関しては、図のように反時計回りに少しずつ避けるようにして避けていこう。

とにかく、弾の多いステージ5。ある程度の慣れが必要なので、あきらめずに繰り返し挑戦して抜けられるようになるまでがんばろう。



16ロックオンだと、めちゃくちゃキツイんだよね…ここ。

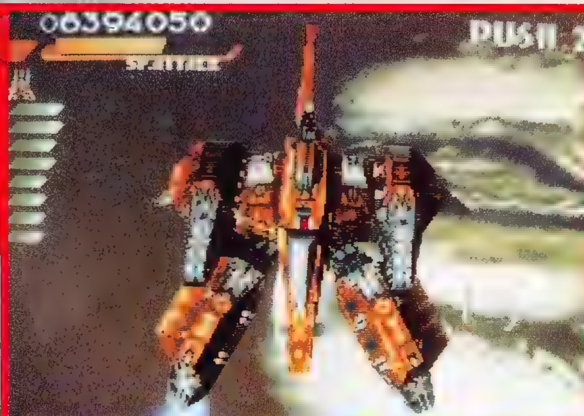


攻撃個所	攻撃方法	得点
レーザー砲×2	マクロレーザー	10000PTS
誘導レーザー発射口×6(両足のみ)	誘導レーザー	3000PTS
本体	上記以外の各種攻撃	300000PTS

攻撃パターン

②~⑨のいずれかランダム
↓
①→初めに戻る

※ただし一定条件クリアで①がなくなる



5TH, BOSS

攻撃を見極める

このボスの基本となる攻撃パターンは、①とそれ以外の②~⑨のいずれかひとつを1セットとした攻撃がそれとなっている。この行動パターンはある程度、ボス本体にダメージを与えるか②~⑨↓①の行動を5回前後行うと①の攻撃をしなくなり、常に②~⑨の攻撃のいずれかをランダムにおこなって来るようになる。

この際に唯一いえることは、同じ攻撃が連続して来ないということだけで、例えば②の攻撃の後には③か④~⑨のいずれかでランダムに攻撃して来るようになる。

さて、これら8パターンの攻撃に関しては、それぞれの攻撃前にある予備動作で、ある程度は見分けることができる。基本的に②~⑨の攻撃パターンの内で、予備動作で判別可能なパターンは②~⑦の6種類。⑧と⑨については残念ながら、攻撃の予備動作といったものが存在しない。したがって普段は⑧、⑨を意識しながら注意しておき、ボスが②~⑦の予備動作を見せたら、それぞれに対応した回避行動を取るようにしていく。

パターン別回避方法

●パターン①の場合

ボスが画面奥に向かって飛んで行き、4ボスでもお目にかかった誘導弾を撃ち出して来る。基本的には、ボスは画面奥にいく素振りを見せたら、画面の一番上まで上がり誘導弾を誘導。後は自機を少し下へと下げてから、ボスの動きに合わせるようにロックオンレーザーを撃ち込んで行く。

ちなみに、ボスが画面奥へと飛んで行く時には当り判定があるので、間違っても体当りをしてしまわないように注意すること。

●パターン②の場合

ボスの両肩に装備されたレーザー発射装置にエネルギーが集まるような予備動作のみが見えたらこのパターン②。基本的には、発射されるマクロレーザーの間に入るようにして、ボスの動きに合わせて動いて行く。これは③や④のパターンでも言えることだが、怖がってマクロレーザーの外で避けた場合、運悪くボスが幅寄せしてきた時に、逃げ場がなくなってしまうので必ず間に入るようにすること。

●パターン③の場合

基本的にはパターン②にプラスして、ショットで破壊可能な青い粒子型の弾をばらまいて来る。したがってショットを撃ちながらパターン②と同様に動けば問題なし。

●パターン④の場合

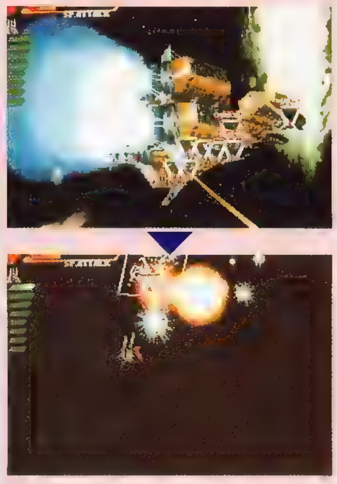
パターン②の予備動作にプラスして両足の誘導レーザー発射口を開けた場合は、このパターン④。マクロレーザーの間に入るところまでは②や③と同様だが、誘導レーザー×6を引き付けるために初めは画面の下のほうにいること。後は上に上がるようにして誘導、レーザーを避けて行く。

ただし、上に上がり過ぎてボス本体に体当たりをしないように…。また、両足のレーザー発射口を破壊していた場合には、その数だけ誘導レーザーの数が減ってくれる。

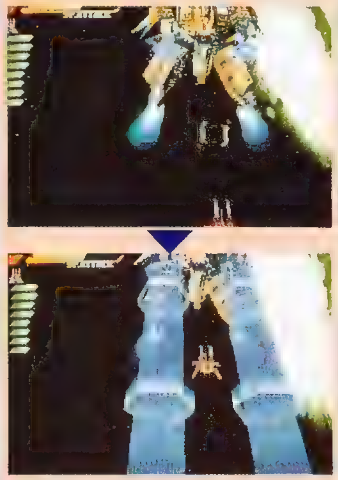
●パターン⑤の場合

パターン②と異なり、左右のどちらかのレーザー発射装置が光った場合は、このパターン⑤となる。左肩が光った

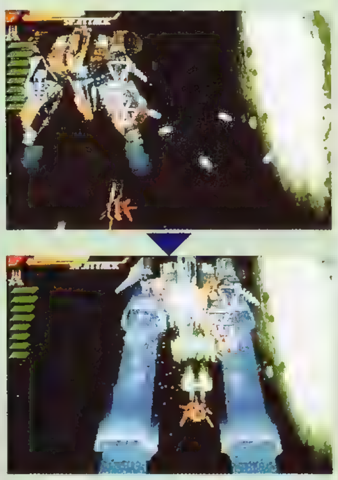
攻撃パターン①



攻撃パターン②



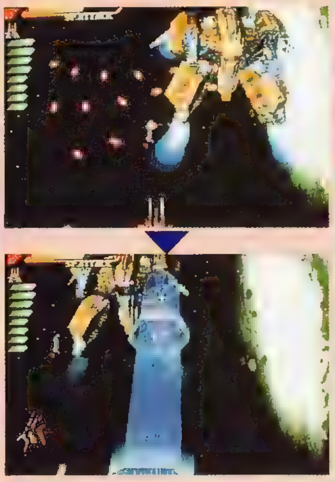
攻撃パターン③



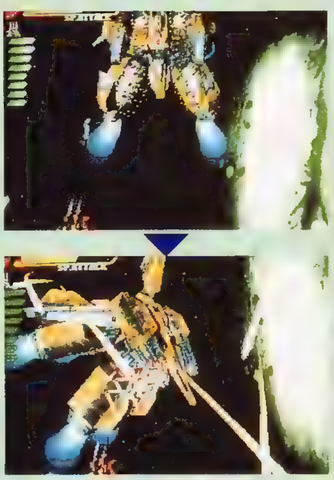
攻撃パターン④



攻撃パターン⑤



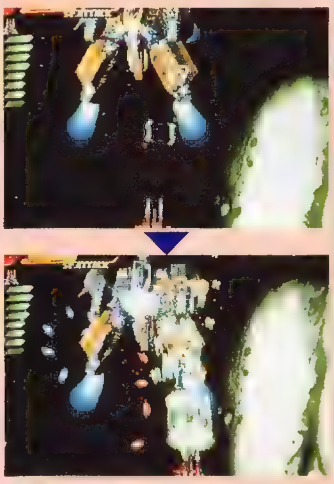
攻撃パターン⑥



攻撃パターン⑦



攻撃パターン⑧



攻撃パターン⑨



場合にはボスは左から右へと移動しながら、3WAYを連射して来るので画面中央でまずこれを避ける。次は反対に右から左へとマクロレーザーで幅寄せをしてくるので、ボスに合わせて動いて行く。この時に画面が横スクロールしきっていないとレーザーに潰されてしまうので注意すること。
　また、右肩が光った場合はこれとはすべてが逆になる。

●パターン⑥の場合

　両足の誘導レーザー発射口を開きながら、両肩にある誘導レーザー発射口が光っていた場合は、このパターン⑥。両足から誘導レーザー×6と本体から誘導レーザー×10の計16発が飛んで来る。避け方としては、画面の左下から右下へと両足からの6発を避け、残りの10発を今度は右下から左下、さらに左上と大きく避けて行く。
　また、パターン④と同様に両足のレーザー発射口を壊していた場合には、その数だけ最初の6発から数が減る。

●パターン⑦の場合

　ボスの中央部分が光った場合は、このパターン⑦が来る。
　このパターンは、中央の光っている部分から右から左へと扇状に短めの青いレーザーを撃って来るのでレーザーの間に入るようにして避ける。ちなみにボスの正面が避け易いので、できるだけ正面で避けるようにしていこう。

●パターン⑧の場合

　予備動作が一切なしで撃ち出されるこのパターン⑧は、要注意の攻撃。基本的には自機がいた座標を狙って赤い弾を連射しながらパターン③と同様に破壊可能な青い粒子弾をばらまいて来る。したがって、常にショットを撃ちながら赤い弾を少しずつ外へと移動しながら避けていけばいい。

●パターン⑨の場合

　これも予備動作なしに来る攻撃パターンのひとつで、機体の中央部から扇状に赤い弾を二重に撃ち出してくる。
　この弾も基本的には正面に近いほうが避けやすいので、できるだけ正面で避けるようにしていくこと。

　基本的には、①～④のパターンの時にロックをして本体にダメージを与えるようにしていくようにしていく。
　また破壊可能パーツについては、両足の誘導レーザー口は破壊したほうが楽になるので狙っていったほうが良いが、肩のパーツは硬い上に破壊すると⑥～⑨のパターンのみの最終型態になるので注意！

セシリア上空 ステージ6

AUGUST 6,2219 ETRURIA SECILIA

全面中もっとも短いステージだが難度は高め!!

担当:対6面ボス攻略要員　FRS-N.O

ステージ6はボスにつくまでの道中がとても短い。しかし、短いだけあって敵の攻撃も密度が濃い。油断するな!!

このステージはセシリア上空、雲の上から始まる。

まず最初に、画面上部から下部へ突進してUターンしていくザコ編隊が飛来。こいつらはロックして倒そうとすると、とんでもない量の弾をバラ撒かれるのでショットで出現後、即破壊してしまおう。

つぎにV字型の敵編隊が現れる。速攻でロックして、まだ敵が遠いうちに倒そう。このあと間髪入れずにV字型編隊と同タイプの戦闘機が、画面下部より右→左の順で上方に向かって飛び去る。

ここは右の編隊が撃つ弾をチョンチョンと左に避けつつ、左下から来る編隊の上に重なるようにしてショットの弾幕を張っておく。こうしないと左下からくる編隊が上昇してきてしまい、直後に画面上から飛んでくるこのステージ開幕に出てきたザコ編隊を撃ちにいけなくなる。

このあと開幕に登場した編隊が3回出てくるので、こいつらも同じくメインショットで出現即破壊しよう。



左下から上昇してくる編隊に臆せずこの位置をキープしていないと、直後のザコ編隊に弾をばら撒かれて逃げ道がなくなる。

雲海に突入すると、このステージの関門「回転するレーザー砲台地帯」だ。ここは雲の中から浮遊回転砲台がつぎつぎ上昇してくる。浮遊してきた砲台は、その場で停止してレーザーを数回撃ったのち、画面下部へと去っていく。こいつらが撃ってくるレーザーはスピードが遅いものの、しっかり自機を狙ってくる。

しかも浮遊してくる順番がランダムのために、毎回同じパターンにならないからやっかいだ。ここは上昇してきた順にショットを当てつつロックオン、破壊していく。そのうち3~4機破壊したあたりで撃ち切れなくなってきて、



よく見るとレーザーを撃つ寸前に頂部が光る。ここを見て光ってから回避しよう。

レーザーを撃たれるようになる。もうこの辺だと、どの砲台がレーザーを撃ってくるのか分からなくなってしまう。

しかし、砲台をよく見ていればつぎにどの砲台がレーザーを撃つのか判断できる。この砲台はレーザーを撃つ直前、てっぺんが光るのである。砲台が撃ち切れなくなってきたら、画面全体を見るようにしてレーザーを避けることを最優先するようにしよう。

この砲台が7~8機出てきたら、今度はホバー中型機が雲のなかから上昇してくる。そのため砲台を5~6機破壊したら左右の砲台は無視して、画面中央付近の砲台のみ破壊してホバー機を狙いにいくといい。ホバー機は計3機でてくる。上昇しきるまでロックオンし、左右に動きはじめたらショットを当てにいこう。

先手を打っていけば、すべて上昇しきると同時に破壊することも可能だ。弾を撃たれてしまったらひとまず弾よけして、緑の誘導弾は「ショット撃ったまま、ロックオンレーザー、壊し損ねは避け」の安全策で対処しよう。



画面中央にいるレーザー砲台を優先的に破壊。このように端にいるやつは場合によっては無視してもいい。



緑の誘導弾は極力ショットとロックオンレーザーで破壊しよう。避けるのはそれでも撃ち切れなかった場合のみ。結果的にそのほうが安全だ。

ホバー中型機を倒したら画面下部の低空から右、左と編隊が上昇していく。この編隊



左横からこの編隊がきたら…、



この自機の上にいる敵を破壊しておけば…、



右上からくる編隊の攻撃を避けるのが楽になる。

はステージ6の序盤で一度登場しているが、ここの編隊は弾は撃たずに機雷を撒いていく。機雷をバラ撒かれても逃げ道を確保するには、とりあえず両編隊の1～2機めを倒しておくことだ。

機雷を撒かれると同時に上方からUターンするザコ編隊が出てくるが、ちゃんと前述の対処法を施しておけば弾を避けるスペースは十分ある。

難関続きの雲海を抜けると「ロックオン稼ぎ地帯」。緑の中型機が上昇して通常弾を撃ってくるが、耐久値が低く簡単に倒せるので問題なし。

このあとレイフォースの最終面にもあった大型飛行艇や、低空にたくさんの敵が出てきてロックオンし放題の場面になるが、喜んで撃ちにいこうと上のほうにいくとUターンザコ×8機に激突してしまうので注意！

Uターンの編隊を片づければ、あとは中型機や大型飛行艇で倍率をかけつつロックオンでしばらくボーナスタイム。



左上から順に横一列に飛来してUターンしていく編隊。ちょうど8機いるので16ロックでも8ロックでも稼げる。ただしぶつからないようにね。

攻撃個所	攻撃方法	区分	点数
本体	バラまき弾（開幕のみ低速）	①	本体破壊時 350,000
	低空からレーザー	②	
	両肩からレーザー	③	
本体(バスターランチャー・右手)	スプレッド弾×3発	④	10,000(バスターランチャー)
本体（ハンドガン・左手）	通常弾を放射線状に発射	⑤	――――
オプション	ホーミングミサイル	⑥	オプション本体 5000／機
	レーザー	⑥	

6面ボス攻撃パターン

①→②→①→(変型)→④（+⑥）→⑤→(変型)→②→①→(変型)→バスターランチャーを破壊した？

NO → ④へ戻る

YES → ③(+⑥)→⑤→(変型) → ②へ戻る



WARNING

6TH, BOSS

オプションを狙え!!

このボスを相手にするとき、まず最初の目標とするのは両脇を護衛しているオプションを破壊することである。

そこで攻撃も甘く、比較的弾を撃ち込める開幕にスペシャルウェポンを叩き込みつつ、左のオプションを徹底的に狙っていこう。

具体的に説明すると、ボスが出現したら左のオプションにショットを撃ち込みつつロックオン。ボスが完全に現れると、ボス本体から遅いバラまき弾が発射される。弾をギリギリまで引き付けたらスペシャルウェポン、しばらく続く無敵状態を利用してさらにオプションに撃ち込む。

だいたいスペシャルウェポンの爆風（=無敵時間）が収まるくらいにはもう左のオプションは破壊されているはず。

つぎにボスは「低空からのレーザー」を撃つべく移動する。ここからがミソで、このときボスが左に動いたら自機は右へ、ボスが右へ動いたら自機は逆に左へ動いておこう（この理由は後ほど触れることにする）。

さて、低空からのレーザーに対しては安全地帯がある。その場所は「画面端に自機を押し付けてそこからレバーをニュートラルにした位置」だ。自機を画面端に押し付けて手を離すと、慣性で逆側にスッと戻される。そこがちょうどレーザーの間に入れる位置なのである。ちょうど、画面端から自機1機分空けたところなので、それを目安にしてほしい。

レーザーを避けたら、画面上まで行ってボスのつぎの攻

撃であるバラまき弾を引き付ける。ボスが弾を撃ち始めたら、大きく逆側へ移動しよう。

　ここでさきほどの「なぜボスとは逆へ移動するのか」を説明すると、実はこのバラまき弾を避けやすくするための仕込みになっているのである。ボスは低空レーザーを撃つために下方へ降りるが、再び上昇した後は逆の方向へ移動するという習性がある。つまり、低空レーザーを撃つまえに右から降りたら上昇後は左に動き、左から降りたら上昇後は右へ動くわけだ。

　頭のいい人はもう分かっただろう。ボスと同じ方向の端でレーザーを避けると、つぎのバラまき弾もボスと同じ進行方向に避けることになり、最後の最後までボスと密接しながら弾よけをしなければならないことになるのだ。「低空レーザーを撃ちにボスが移動する方向＝上昇後にバラまき弾を撃ちながら進む逆方向」と覚えればいいだろう。

　結果的に、ボスが低空レーザーを撃ちに下がる際とは常に逆にいけばその後のバラまき弾まで避けやすくなるのである。

　つぎにバスターランチャーはスプレッド弾を3発撃ってくるが、一番狙いがキツイのは1発め。避けるときは画面左（ボスの真左）か、オプションを壊す前なら左下で待つ。「シュイーン」という溜めの音がしたら、右へ避ける。

　3発めを避けたあとはボスの右下付近に自機がいるわけだが、つぎにボスがハンドマシンガンを撃ってくるので、すぐボスの左横に入ろう。ここはハンドマシンガンの安全地帯になっているぞ。

　このあとはボスのバスターランチャーを壊すまで、ここまでの繰り返しだ。

　バスターランチャーを破壊すると、その後はバスターランチャーの代わりに「両肩からのレーザー」の攻撃が入る。

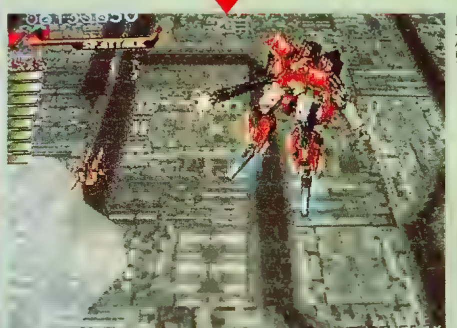
　これはバスターランチャーと同じく初めに右か左に誘導しておき、「シュイーン」という音がしたら誘導したのとは逆側の肩まで逃げる。これを3回やればOKだ。

攻略パターン


左側のオプションにロックオンレーザーで撃ち込みつつ、1回めのバラまき弾がきたら、スペシャルウエポン。爆発中にもさらに撃ち込んで、オプションを破壊する。

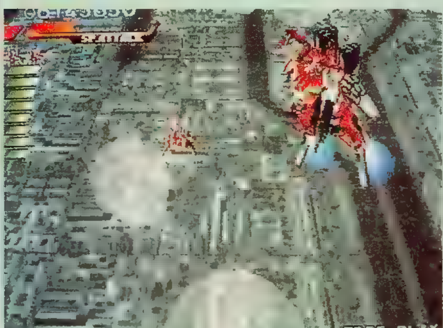

画面端から自機1機分あけたところが安全地帯。合わせかたは本文参照。


このバラまき弾は大きく全体を避ける。本文で指摘した通りに仕込みしておけば避けやすくなる。


この辺で待って「シュイーン」という音がしたら…。


右へ避ける。この弾は3連発来るぞ。


ハンドガンはここが安全地帯。これを知っていればこのボスの難度が60%ダウン（当社比）。


このくらいの角度で待つ。「シュイーン」の音がしたら…。


一気に逆側の肩へ。つぎのレーザーはここで待ってまた逆の肩へ。

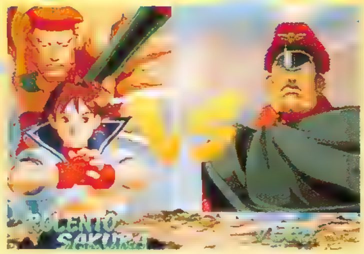


闘いはまだまだ終わらない…!!

ストリートファイターZERO2アルファ

コンシューマー版も発売が始まって、さらに人気加速中のストZEROになんとニューバージョンが登場!!





女子高生とへんな軍人、こいつらと闘う悪の帝王。どういう組み合わせだ!?







ぬおっ!!豪鬼オンステージ。濃い、濃すぎるう～!!

新モードが2種類も追加

ZERO2とアルファでの最大の変更点は、新モードの追加だ。

ひとつはストZEROで話題となった「ドラマチックバトル」。このモードの入りかたは、「タイトル画面でスタートする側のキックボタンを3つ押しながらスタートボタンを押す」。

内容はその名前からも分かると思うが、3人同時バトルとなっている。前作のドラマチックバトルとの大きな違いは、「どのキャラを選んでも闘いに参加できる」というところだろう。前作は「リュウ、ケンVSベガ」という映画のハイライトシーンをゲーム上で再現していたが、今回は純粋にゲームのひとつのモードとしての登場。

また、このモードは一人でも二人でもプレイが可能だ。二人でプレイするなら、プレイヤー二人が組んでCPUとの闘い。一人でプレイするならCPUと組んで敵CPUとの闘いとなる。

もうひとつの新モードは、「サバイバルモード」。

このモードは普段の対CP

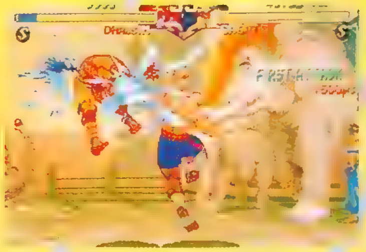


サバイバルモード。このようにタイム、勝ちかたなどの要素がほとんど普通のCPU戦とは異なる。

U戦に似ているが、一本先取となっており、すべてのキャラと闘う。このモードの入りかたは、「タイトル画面でパンチボタンを3つ押したままスタートボタンを押す」。

エクストラプレイヤーの追加

海外版には特殊なコマンドを入力することによって「ストII版ダルシム」、「ストII版



画面を良く見てみよう。エクストラキャラクターにはオリコンゲージが無い。ベガのサイコクラッシャーも通常必殺技か!!



ザンギエフ」、そして「殺意の波動に目覚めたリュウ」を使うことができたが、ZERO2アルファではこのような「エクストラキャラクター」を使うことができる。しかも海外版よりもその対応キャラが増えているぞ。

エクストラキャラクターに対応しているキャラは、リュウ、ケン、春麗、ザンギエフ、ダルシム、サガット、ベガの7人。主にこのタイプにするとストIIタイプの性能のキャラになる。例えばリュウなら、「通常技が変わる(技数が変わって判定が強くなる)、波動拳の硬化が短い、オリコンゲージが無い(つまりオリジナルコンボやゼロカウンターが使えない)」などの変化がある。ただし、殺意の波動に目覚めたリュウはストIIキャラとは別に存在するぞ。つまりこのゲームでは3タイプのリュウがいるということだね。

エクストラキャラクターの出し方は、「対応したキャラにカーソルを合わせてスタートボタンを押す」。これで任意のボタンを押せばOK。



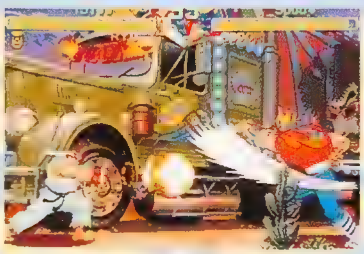


本誌では初公開となる、「殺意の波動に目覚めたリュウ」。リュウに豪鬼の技がいくつか追加されたキャラクターだ。

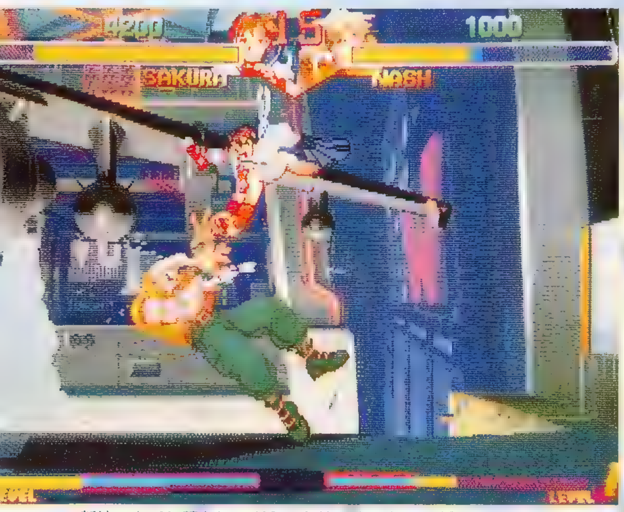
各キャラ間の性能調整および新必殺技の追加

本編のストZERO2にももちろん調整が加えられている。新必殺技の追加や、強すぎた技と弱すぎた技の是正がメインだが、このほか、しっかりZERO2をやり込んだプレイヤーにしか分からない変更が山のようにあるぞ。ちょっとプレイしただけですぐああじゃないこうじゃないと始まるどこかの人たちに、この違い分かるかな!?

新必殺技は、いまのところ分かっているのがインストに紹介されている6つの技。リュウには「灼熱波動拳」、ソドムは「テングウォーキング」、さくらには「さくら落とし」、ダルシムには「ヨガテンペスト」、ガイに「武神無双連刈」。このほかにもまだ隠されているかも!?



リュウの新技、灼熱波動拳。出かかりだけでなく、ずっと燃えたまま。出際と硬化はノーマル波動拳と若干違う程度だ。こりゃあ、強そうだ…。



新技、さくら落とし。どういう使い方になるのだろうか。



ガイのレベル3専用スーパーコンボ、武神無双連刈。見た目は豪鬼の瞬獄殺に近いが、属性は別物となっている。



98.62%

自・由・な・創・造・の・学・校

文部省認可認定CG教育校
【(財)CG-ARTS協会認定】

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職デビュー率です。

URL http://www.jki.co.jp/YAG/　E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

平成9年4月生願書受付中

- ●入学案内書無料進呈
- ●「無料1日体験入学」あり
- ●「無料学院説明会」あり

フリーダイヤル 0120-310-042 (サイノーヲヨニ) 才能を世に

FAX 0120-310-595 (サイノースゴクイイ) 才能すごくいい

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科(2年)	SFX特撮科(2年)
デジタルイベント・アーティスト科(仕上げアート)(1年)	声優タレント科(1年)
アニメ制作科(1年)	マンガ・コミックプロ養成科(1年)
BGデザイナー(背景美術)科(1年)	ジュニア・ノベルズ科(1年)
アニメAVオペレーター科(2年)	ビジュアル・イラスト科(2年)
	ミュージック科(2年)

やればやったで 自然に公認資格取得実現

- ●24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
- ●専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
- ●就職者は卒業後も2年間専用寮居住可(32万円)
- ●特待生には年間12万円の学習援助金を支給

<見学随時・TELにて予約を>

ご希望の方は ハガキに 1.住所 2.氏名(フリガナ) 3.TEL 4.年齢 5.学年(職業) 6.希望学科 7.「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記の住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-8
代々木アニメーション学院

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.180
9.30 30 SEPTEMBER 1996

●ゲーメスト10周年記念企画「テレカ全員サービス」への応募、誠にありがとうございました。何万通もの応募に編集部一同、ありがたく感じております。応募いただいた読者さまには誠に申し訳ございませんが、テレカ発送が遅れていることをお詫びいたします。9月中旬にはすべての発送が終わりますので、もうしばらくお待ちください。



今月のムーちゃん（東京都PN.さるぼぼさん）

秘密指令!新作ゲームを奪取せよ!!

極秘作戦!完全攻略を開始せよ!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

表紙「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」SNK イラスト by 藤原ひさし／表紙写真「ソーラーアサルト」

決めろ!オリジナルコンボ

STREET FIGHTER ZERO 2

©CAPCOM

今回は、オリコンと豪鬼対戦の2本立てだ

人と同じような動きはするな！常にオリジナルを目指せ

『拳を極めし者への道』

豪鬼 対戦攻略 最終章

これが豪鬼らしく闘うための心得。強いだけでなく、カッコいい攻め豪鬼をマスターすれば注目されるぞ！

text/「リュウ、ケン ライクな豪鬼」撲滅委員会 会長FRS-N.O

最近やたらと豪鬼使いが増えてきている。もちろん、今まで少なかったキャラが増えだしたのはとても喜ばしいことと思うが、ちょっとなにかが違う。いま、巷にいる豪鬼を見てて「なんだそりゃ!?」というプレイヤーばかり…。ぶっちゃけた話、まったく動きがなってないのだ。それである程度うまいならいいが、クソ弱で対戦になってないのだから、対戦している相手のほうがつまらなくなってくる。

いや、別に昨日や今日豪鬼を始めた人に言っているのではない。それどころかあきらかに豪鬼初心者ではなく、それなりに豪鬼で回数をこなしている人にこの傾向が強い。

そういう人はどうして「なんだそりゃ的な豪鬼」になってしまうのかに気が付いていない。なぜか?理由は簡単、「豪鬼は豪鬼なのに、リュウ、ケンっぽく闘おうとしているから」にほかならないのである。いま巷にあふれている、「ヘンな豪鬼使い」はまずここを考え直す必要があるぞ。

確かに豪鬼はリュウとケンの技を併せ持ったキャラだから、リュウやケンのような動きをしてしまうのも分からないでもない。しかし、それは大きな間違いへの一歩なのである。

今回はちょっと違った視線から豪鬼らしく闘う方法の例を提示してみようと思う。

【第1部 陥りやすい過ちとその対策】

●豪波動拳に頼るな

リュウ、ケンっぽく闘ってしまう症状の最たる悪例が「豪波動拳に頼りすぎ」だ。そもそもリュウとケンでは、波動拳の使い方がまったく異なる。それと同様に豪鬼の豪波動拳も用途がこのふたりとはぜんぜん違うのだ。まずはここを理解しよう。

リュウの波動拳は弾が出るまでが凄まじく速い。これを利用して、相手が足払いを出したくなる間合いでうろうろする。ここで相手の技の出掛かりや、もどりの際に大波動拳を叩き込む。この間合いはジャンプしようとしても波動拳に当たってしまう距離で、リュウが絶妙な間合いをキープしているだけで、その場トリカゴ状態となる。リュウの強さはここからきており、「波動拳はリュウの生命線」といわれる所以だ。波動拳は強いが、波動拳を見切られたリュウは非常にもろい。

ケンの波動拳はリュウとはまったく逆の性質を持つ。弾の出は遅いものの、撃ったあとは硬化時間がとても短い。そのため、ストIIライクにキャンセルから使っていくのが効果的だ。

さて豪鬼の豪波動拳はというと、リュウとケンの悪いところを合わせた性能となっている。つまり弾の出は遅くて(ケン)、硬化が長い(リュウ)。こうなると、ふたりの特徴は生かせない。豪鬼の豪波動拳は「キャンセルから撃って相手を端に追い込む」というのが正しい使い方だ。



リュウやケンとは使い方が異なる豪波動拳。

●空中竜巻の正しい使い方

豪鬼で妙に空中竜巻を多用する人がいるが、これもダメ。リュウのは攻撃判定が強く、ケンなら下方向に判定が大きく回転が速い。豪鬼は回転が速いのでケンライクに跳び込みに使えそうだが、下からの攻撃に滅法弱いためにこの戦法は使えない。

空中竜巻はジャンプの軌道が変化するのを利用して、ちょうど相手の裏に着地するように出す。ここからオリジナルコンボか、小前方転身で相手の逆にすり抜けるなどの攻めにつないでいくのに使う。対ダルシムでは空中戦のときに強いが、基本的に意味もなく空中竜巻を使いまくるのは、自分から逆境に立たされにいくようなものとおぼえていこう。



空中竜巻は特殊な状況以外には多用するべきではない。超カッコ悪いしねー

●大足払いキャンセルする技

相手を転ばせることができる大足払い。リュウやケンならこの隙を波動拳でキャンセルするのも悪くない。ZEROからは状況によってキャンセル波動拳はガードされると返されてしまう場合があるので一概に良いとはいえなくなったが、それでも有効なことには変わりはない。

しかし、豪鬼の場合はどうだろう。ガードされているときはまだしもせっかく大足払いがヒットしたのに、キャンセル豪波動拳では起き攻めのチャンスを逃してしまうことになる。それでも相手がその場ダウン回避した場合はキャンセル豪波動拳が当たるので、まだ悪い選択ではない。

しかし、少し慣れたら大足払いにキャンセルをかけるのは小前方転身がいい。これなら最小限の動きで済み、すぐ動けるので起き攻めも間に合う。さらに前方転身なら相手との間合いを詰めるので、相手に大足払いをガードされてもすぐにつぎの攻めに繋げることが可能だ。

ここで相手が前方転身のときに技を出してくれるようになったら、大足払いキャンセル豪波動拳にすればカウンターでヒットする。

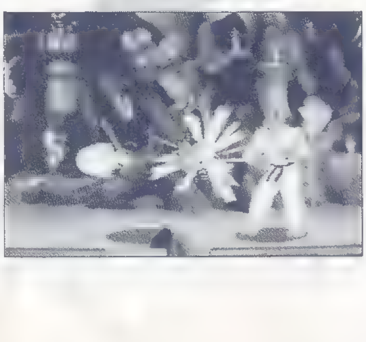


相手の行動、自分の目的によってキャンセルをかける必殺技を変えていく。

【第2部 豪鬼的な攻めかた】

●天魔空刃脚をメインに組み込む

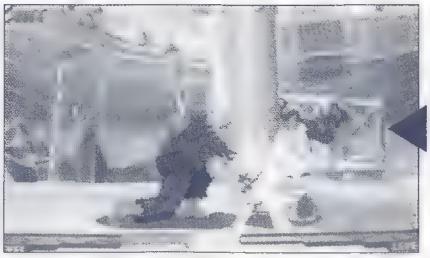
ZERO2で大幅にパワーダウンした豪鬼が、ZERO2で攻めのメインに使っていく技が天魔空刃脚だ。逆に、この空刃脚を使っていない豪鬼はそれだけで大した腕前ではない、と断言できる。それほどまで重要な技なのだ。空刃脚をうまく出すコツは囲み記事にまとめたのでそちらを参照してもらいたい。この技を出すには、やはり適切な間合いがある。その間合いとは、ちょうどスタート地点から一歩あるいたあたりで、この間合いならいつでも空刃脚を出していって構わない。



これが豪鬼の要となる技。空刃脚を使わなくしてZERO2の豪鬼は成り立たない。



しゃがみ中Pをガードさせて相手が…



しゃがんでいるなら頭蓋破砕（中段）。



立っているなら大足払い（下段）。

この間合いで空刃脚を出したあとは通常技を連携させていって、離れそうになったら中足払いキャンセル豪波動拳（or前方転身）。または、最後に大足払いを出してノーキャンセルでふたたび空刃脚というのもいい。

相手のガードがあまりにも堅いようならしゃがみ中Pをガードさせて、頭蓋破砕（中段）か大足払い（下段）のどちらかに振れば隙は多いものの2択になる。そこでしゃがみ中Pのあと手を出してくるようなら、しゃがみPキャンセル小豪波動拳。しゃがみ中Pのあとを狙ってくる相手には豪波動拳がカウンターヒットするぞ。

このような攻めかたをして相手を画面端に追いやっていこう。これだけでは攻め手に欠けるので、もうひとつ加える技がまだある。それが豪鬼もうひとつのオリジナル技、斬空波動拳だ

【斬空波動拳は垂直から】

豪鬼が攻めていく中枢となる技が空刃脚なら、斬空波動拳は相手の動きを止める牽制用の技だ。さきほど空刃脚のあとに通常技で連携する攻めを書いたが、このときに強引に出の速い技で割り込んでくる相手もいる。そういう相手には、任意に垂直ジャンプからの斬空波動拳で攻撃しよう。

ZERO2では斬空波動拳の出が遅くなり、射出角度が鋭角になっている。このような性質を考えた場合に、最も有効な斬空波動拳の使い方は「垂直ジャンプから撃ち降ろす」が正解だ。ただの地上での通常技の連携は豪鬼の場合、残念ながら簡単に割り込まれてしまう。そこに垂直ジャンプからの斬空波動拳を交えることによって、相手からの割り込みを封じることが可能だ。相手に「このプレイヤーには下手に割り込めない」と思わせる（この「キャラ」ではなく、この「プレイヤー」と思わせるのがミソ）のである。

ここまでですでに気が付いた人もいると思うが、豪鬼の決め手となる技はジャンプ攻撃に集中している。そのことは相手も対戦中に感づいてくるはずだ。そうなってこそ通常技のジャンプ攻撃や、空中ガード（垂直ジャンプして空中ガード）などのほかの選択肢が初めて生きてくる。使える技ばかり追い求めるのではなく、状況に応じて技の使い方を変えていくことも重要な要素である。





連携中に垂直ジャンプからの斬空波動拳で牽制。

対戦は多少のキャラ差こそあれ、所詮は人間同士の闘い。精神的に有利に立ったほうが分がいいのは当然のことだ。人と同じことをしているうちは強くなれない。それはZERO2の豪鬼のように、前作から著しくパワーダウンしたキャラならなおのこと。

どうすれば自分のキャラの技の威力を最大限に引き出せるか、いかにその技を組み合わせれば強くなれるか。常に考えて、煮詰まったら自分の攻撃法を崩して1から戦法を立て直したり、パターン化してしまわないように工夫するなどの努力は怠らないようにしよう。





対空ひとつをとっても、無理に豪昇龍拳にする必要はない。このような安全＋削りで返すことも大切だ。

天魔空刃脚出し方のコツ

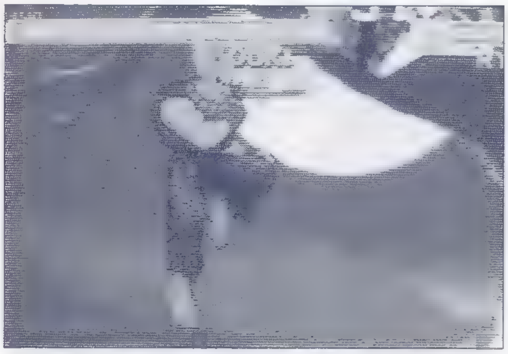
空刃脚は出し方が少し特殊で、慣れないうちはとまどうかもしれない。出し方のコツはいくつかあるので順を追って説明しよう。

まず、この技は斜め前方ジャンプ頂点でコマンドを入力しなければならない。…といってもピンとこないだろうから、画面上での入力のタイミングを写真で示しておこう。

タイミング的には、写真Aでレバー下＋中Kに入れればOK。すぐ判別する方法としては、ジャンプして豪鬼のチョンマゲが体力ゲージに突きぬけるとき。ここがジャンプの頂点だ。

もうひとつは少し遅めにタイミングを計る方法。豪鬼はジャンプの頂点を過ぎる瞬間に空中で1回転するグラフィックが表示される。目でみて、この1回転する、写真Bのグラフィックのときにコマンドを入れる。

このふたつの条件からも分かるとおり、空刃脚のコマンド受け付けは写真Aから写真Bになるまでの間ということになる。つまり「斜めジャンプ頂点」という判定はこの間のことを指しているわけだ。あと当然のことながらレバーはちゃんと真下にいれること。



〈写真A〉豪鬼のチョンマゲがゲージに被ったあたり。ここが斜めジャンプの頂点だ。



〈写真B〉頂点を少し過ぎたあたり。この「クルッ」と回転するのを確認して空刃脚のコマンドを入力してもいい。

君もモリモリ勝率アップ

輝け!!オリコナー

断言しよう。ZERO2のゲージの使い道はOC8割。なんといってもあの攻撃力は見逃せない。課題は当てることだ。

担当：P.鈴木

そろそろキャラ別の闘い方も煮詰まってきたようだが、いまだオリコンの可能性を軽視している人や、その性能を生かしきっていない人が多いように見受けられる。せっかくゼロ2オリジナルで有効度も高い要素なのだから、うまく活用していってほしいものだ。ここでは、「いつオリコンを発動させるべきか」という課題について追及していくぞ。

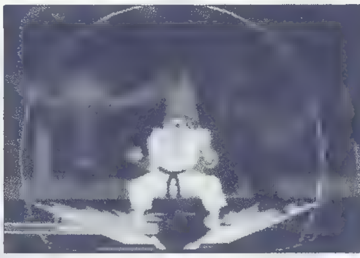
全キャラ共通のOC使用策

●跳び込みから

思い切って打点を高くして跳び蹴りを放ち、くらい投げやガード投げを狙う相手に対して、着地と同時にOCをだす。OCを発動させた瞬間から投げられ判定がなくなるので、こちらのタイミングが完壁なら投げ回避ができる。そればかりか相手はガードを解いて投げ入力をしているはずなので、ひるみポーズのおまけもついてくるはずだ。投げをくらうダメージとOCを当てるダメージの違いははっきりしているので、果敢に狙っていくべきだろう。

●ダウン回避から


この高さから小攻撃を出すと、普通相手は投げにいくよね。


そこで着地とともに光る。連打で光っても目押しでも可。

ダウン回避から投げ、という連携は割とポピュラーだが、投げの代わりにOCを出すことでさらに大ダメージを期待できる。相手の反対側に立てるようにダウン回避ができれば成功率も上がるだろう。なお、OCを作動させたときに相手がガードポーズをとっているようならば、次からは従来どおりに投げにいこう。


表か裏かわからない場所で立ち上がるのが理想だ。

●素早い足払い攻撃として

各キャラの持つ最もリーチの長い下段攻撃で相手の不意をつく。お互いにじりじりと間合いを詰めあい、技を出しあぐねているときなどにふとOCを使うと効果大だ。「足元がお留守ですよ」といった感じで使っていこう。画面が光ってから下ガードに移行するのは案外難しいものなのだ。

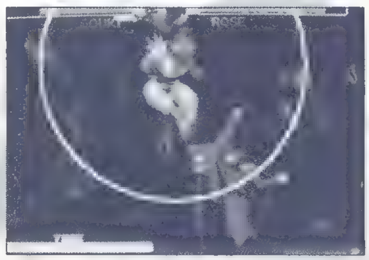
●対空対策として

対空されることが分かっている跳び込みから、半ば緊急回避としてOCを使う。このときに光るタイミングは2つある。

1つは相手が対空技を出してくるタイミングの直前に使い、対空技を潰しにかかる方法。これが成功すればダメージを与えられるばかりでなく、次回からの跳び込みを対空されにくくなるというメリットもつく。だが昇龍拳など比較的攻撃判定が出ている時間が長い技に負けてしまうところが欠点だ。


ギリギリ足払いが届く間合いから光る。すぐに足払い連打だ。

もう1つはかなり早めにOCを発動し、相手に対空させる気をなくさせる方法。OCはくらってしまうと総合ダメージが高いため、対空せずにガードを固めてくる人が多い。その心理を利用したものだ。おそらく全キャラ最低2回は空中で技が出せると思うので、相手のガードを揺さぶるように技を出していくのが良いだろう。


判定が強い対空だって引きつければ潰せるぞ。待たせるな。

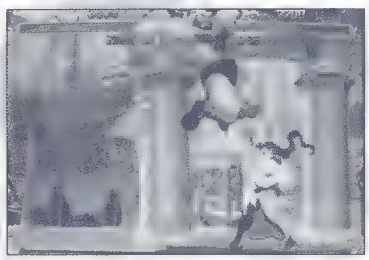

ここまで高いところから光れば相手はガードしたくなるはず。

ただ、かなり早めにOCを作動させているだけあってダメージは少なからず落ちてしまうのは仕方ないところ。その分はOCが終わった後のラッシュで補うこととしよう。

●固め投げ対策として

あまりに固め投げの頻度が高く、その動きが読めている場合はそのタイミングに合わせOCでカウンターを取る。これでおとなしくなってくれればこちらに先手が移ってくるぞ。

ザンギエフやバーディーに気をつけるだけでは心許ない。投げ間合いが狭いキャラは歩いて間合いを詰めなくてはならず、その間は無防備なため投げキャラ以外にもOCで返すことは重要だ。固め投げにも対策は用意されている。うまくカウンターが取れれば固め投げも怖くなくなるぞ。


対ザンギにはかなり有効。ザンギが中Kで跳んできたら…、


OCが出せるようにボタン連打。相手が投げにきていれば勝てる。

●めくりジャンプから

相手を跳び越えるようにしてジャンプ、着地と同時にO


飛び越え投げを狙っているな。投げ返してやる。さあ来な。


って君光るんかい。あーあ、体力半分持ってかれちゃうよ。

究極パターンで追い詰めろ!

極秘作戦!完全攻略を開始せよ!!

Cで光る。ここで相手がなんらかの反応をするとひるみポーズが出てしまう。もし相手がガードをしてくるようなら着地に投げを狙ったり固めにいったりできる。めくり性能を持つキャラはこれらの連携にめくり攻撃を加え相手を撹乱させていこう。起き攻めはこれで決まりだ。

●その他

・無敵時間を利用した対空や飛び道具抜け

・移動時間や技の出の速さを利用した返し技

・威力を重視して相手の絶対的なスキに合わせる形で

これらの詳しい内容はバックナンバーに載っているので、そちらを参考にしてほしい。ここでの細かい説明は省かせてもらうが、そこまで難しい内容ではないので、すぐ飲み込めるはずだ。

各キャラ別のOCのタイミングのポイント

さて、キャラ別のOCのタイミングについて考えていくわけだが、大体そのタイミングはある共通したポイントに絞られることになる。そのポイントとは、

・少々強引な連携の合間に

・連携の中にガード限定（主に中段）、もしくはガード不能（投げ）が含まれていて、それらの代わりに

・そのキャラの基本戦法となる連携をアレンジし、奇襲という形で

といったものになる。スペースの関係上、今回はキャラ別の説明はできないが、このポイントが分かっていれば自分でOCのタイミングを見つけることができるはずだ。

ただ、OCは3フレーム+（通常技の出るまでの速さ×0・5）フレームの時間が必要なため、最速の攻撃ではないことを頭にいれておいてほしい。

例えば、ローズのスライディングからの連携を考えよう。当て方によっては相手にガードされた後でもこちらのガードは間に合うので、相手の技が誘えるわけだ。ここでガードをせずに反撃を加えることにするのだが、オリコンとスパコン、どちらが適しているだろうか。

試しにOCを使ってみよう。確かに一瞬無敵にはなるのだが、無敵が切れた瞬間に相手が重ねてきた足払いに当たってしまった。一応、レベル3で何も技を出さずに前に歩けば足払いをくらわないときもあるが、そのときには相手はガードを固めてしまうだろう。

ゲージをすべて使う攻撃の割にはいまいち成功率が悪く、良い連携とはいえそうにない。

ではスパコンはどうだろう。LV1オーラソウルスパークは無敵時間こそないに等しいものの、必ず飛び道具を出すことができるので、悪くても相打ちにもっていくことができるのだ。

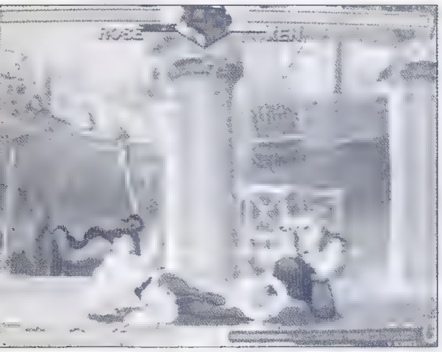
このような場合は無敵時間と技の出る速さを利用したスパコンのほうが良いと言える。



ここは最低でも相打ちがとれるLV1スパークがいいだろう。

こうやって頭の中で展開を組み立ててOCが出せるタイミングを見い出していこう。

それでも答えが出せそうにない人のために、次回は簡単にキャラ別OCのタイミングについて説明していく予定だ（この記事が好評の場合ね）。



さてこのスライディングから何を出す?オリコン?スパコン?



うーん、OC。あっ足払いくらっちゃったよ。ブップーはずれ。

真夏の夜のナイトメア

サイキックフォースを語る

サイキックフォース PSYCHIC FORCE

意味なく集まった、7人のサイキッカーたち。覆面で語る、PFへの熱い想いを聞け!

謎の出席者:吸血皇帝/悪人マン/ラブ&キース/身も心も玄真/オレとゲイツ/ソニ吉/カエルエミリオ

新鮮な面白さのPF

吸血皇帝…サイキックフォースの記事もそろそろ終わりに近づいたということで、皆に語り合ってもらおうと集まったわけだ。皆の衆、振り返ってみてどんな感じ!?だったかね?

ラブ&キース…最初に取材で見たときは、ずいぶん変わったゲームだと思ったね。こんな特殊な超能力が使えるゲームで、果たしてゲームになるのか?というのが正直な感想だった。

カエルエミリオ…面白さがわかったのは、2~3回やりこんでから。突っ込んで行って殴り合うのと、超能力の使い分けのバランスがわかってくると、これは特殊な、今までにない面白さがあるなという気がしたね。

吸血皇帝…そうだ。ブラドなんかは、ブラックホールと岩をつける兼ね合いがわかっただけでも、面白い感じがした。これは何かあるぞ、という感じであった。

身も心も玄真…そんなわけで、攻略記事が始まったわけだが、いきなりレンジ別戦い方とか、対戦リプレイとか、超能力ファイルとか変わったノリの記事が多かった。



サイキックフォースではバリアガードがゲーム性の基本だ。



クイックダッシュで攻めこんで殴れるというのが異色のゲーム。

カエルエミリオ…もともと、違ったゲームなんだから、ほかの対戦ゲームと同じようにやってもつまらないんじゃないの?ゲームって、1つ1つ違うものだし。

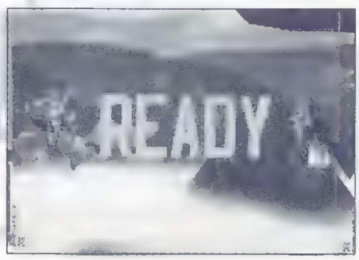
オレとゲイツ…だが、実際にゲームセンターに出てみると、なかなか戦い方をわかってもらえない人も多かったようだ。

吸血皇帝…とっつきはそんなに悪くなかったようだが、実際にやってみて、今イチわからん、という人は多かった。やっぱり人として、遠くで撃ち合うのはいいが、その中を突っ込んでいくのはなかなかできない行動だったのでは?クイックダッシュからの攻めができないと、面白さがわかりにくいゲームなのだが。

ラブ&キース…そもそも、バリアガードしなければいけない点や、メインの移動がダッシュだということ自体、普通のゲームと違うからなあ。

カエルエミリオ…今のプレイヤーは、やっぱり地に足をつけて殴り合ったり、はっきりと技の数がいっぱいあるゲームのほうがわかり易いんじゃないの?

身も心も玄真…う~ん。サイキックフォースは技数が少ない分、360度の微妙な位置どりや、純粋な駆け引きが楽しめるゲームじゃや。実際に、かなりのハイレベルの戦いをしている人が都内にはいるわけだし面白さは間違いないのじゃがのう。(一同うなずく)



野太い声で、「れでぃ~ご~」の玄真VS玄真。



EXでは、サドンデス後の結界が狭くなった。

女性にモテモテのPF

ソニ吉…開発の人が、自分の好みで作っただけあって、キャラクターや世界観はアニメ濃い~いね。

ラブ&キース…ゲーム性のほうからひかれていったプレイヤーは編集部には割といたが、世間のキャラクター的盛り上がりは著しくすごいものがある。

吸血皇帝…確かに、キャラゲーかもしれないが、コスプレイヤーの対戦の実力がかなりのものなのはびっくりする、という感じだ。

オレとゲイツ…ゲーメストムックでサイキックフォースを出したとき、女性読者からのお手紙が5割を占めているの

には驚き。多分、今までのゲームの中でこれだけ女性から支持を受けているゲームもめずらしい。実際、女性プレイヤーもうまいし。

カエルエミリオ…これもひとえに、エミリオ様♡のおかげですかね。

ソニ吉…エミリオは編集部でも人気だね〜。あと、編集部で世間に比べて人気が高いのは、ソニアとキース様。ソニアは、DS-1なんてやるたびに、"負けるわけにはいかない"なんて一人音声合成してたもんな。

ラブ&キース…キースは、やっぱり、キース様ってつけちゃうよな。ムックには、キース様の今日の格言とか、俺とゲイツとか、ウェンディのラブラブ恋うらないとか、怪しい記事が多かった。その中で、バーンはちょっと影が薄い存在だったかもしれない。



EXの白ソニアと黒ソニア。ソニアマニアは必見だ。



はね返る反射レーザーを撃てるというのが、ゲームっぽい。

悪人マン…キャラへのこだわりは、ゲームの中にも及んでいる。キャラクター設定上、ウォン同士では完全なる世界がきかないとか。止め合えたほうが面白いと思うんだが。

身も心も玄真…このゲームにおいて、キャラクターへの思い入れはそれだけ濃いってことじゃろう。ワシも玄真一筋じゃからのう。

PF→EX→プレステ版→どうなる？

吸血皇帝…今度、サイキックフォースEXというバージョンUP版が出回るみたいだが、その内容はどんなものだろうか。

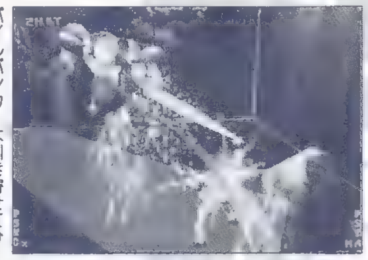
オレとゲイツ…そのあたりは、EXの記事を見てもらえばくわしく載っている。まだ開発途中だったので、実際にはもっと細かく内容がかわっているようだ。出回る数は少ないかもしれないが、ゲーム内容は対戦プレイヤーの不満が解消されたものになっていて、対戦マニアにとってはうれしい変更が多い。

悪人マン…待ち待ちができる部分が、できなくなっているので対戦マニアにとってはより面白い。でも、その分初心者は本当に勝てないゲーム性になっている。これはどんな対戦ゲームにも共通した、難しい問題と言えるだろう。

ソニ吉…EXでは色が変えられるようになったのがオイシイ。特に、黒ソニアはマニア心理をついた、狙ってる成功している色だよ。実にイ〜イ。必見。



「こんな力があるから…」エミリオの憂鬱



パイルバンカーは引き寄せてからぶっ刺していたのだ。

ラブ&キース…でも、このゲームのキャラは、自分のキャラの色が重要な意味を持つだけに、色を変えていくのは違和感のあるキャラもいる。バーンの青いのは変だし、キース様が緑なのは許せん！キース様は青！これだけ！

悪人マン…まあまあ。元の色も選択できるようだし好きな色を使えばいい。それより、もっとストーリーが分かるような説明がほしい。

吸血皇帝…それは、ストーリーを想像させたり、見た目をダサくしたくなかったからじゃないかな。セリフは字で出ないで、長〜いセリフをそのましゃべるのが本当は理想なのだろう。プレイヤーのほうは、CPU戦に完全なストーリーモードを望んでいる人も多いと思う。

悪人マン…もしサイキックフォース2が出るなら、キャラが出会ったときのデモもはっきりアクションしてほしいな。バーンとキースが出会ったときは、デモ画面みたいに少しやりとりがあってから始まるとか。

ソニ吉…そうだ。それに、キャラの見ためのドットを細かくして動きをなめらかにしつつ、視点をグルグル回して空中戦の雰囲気を出す。誰が見ても、"これは凄い"という画面になるように…。

オレとゲイツ…そこまでできるかどうか。期待するところはいくらでもあるけど、既存のハードでは限界もあるわけだし。私はむしろ、飛び道具を撃ち合う2人が、ちゃんと対戦になるというシステムを作ったほうが大きいと思う。もっと違ったタイプでも、このシステムは応用できるのでは？

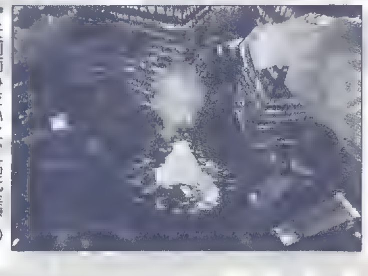
カエルエミリオ…このシステムをちょっとひねれば、シューティングの対戦ができるかもね。レーザーとか、ロックオンミサイルとか使って、自機にはバリアがはれて…。

オレとゲイツ…サイキック2の隠れキャラに、レイフォースの機体がいるってのはどう。ロックして、集中弾を撃つとか。

ラブ&キース…いや、タイトーだったら、バブルボブルのバブルンがいる。泡を発射してつかまえ、クイックダッシュしてコンボ。最後は背ビレで割る！サンダーバブルはトリッキーな超能力技だ。



剣がたくさん現われて刺しまくるのが、これだっ！て感じ。



デモ画面みたいに、高低差がわかるカメラワークがあれば…。

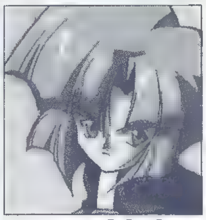
身も心も玄真…それなら巨大戦艦もOKじゃな。オトシゴの3WAY連打や、クジラのドリル弾もOK。ドリル弾は、相殺してぶつかると8つに弾がはじけるとか…。フォッフォッフォ(笑)。

〜話題は尽きぬ、真夏の夜の妄想。

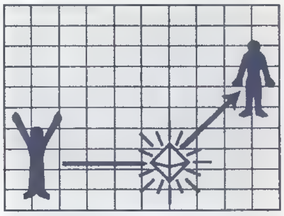
暗殺対象サイキッカーの超能力技に関する最終報告書

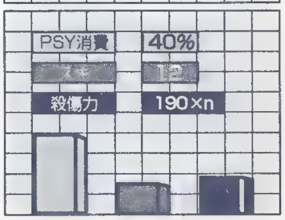
シーカーレイ





エミリオ

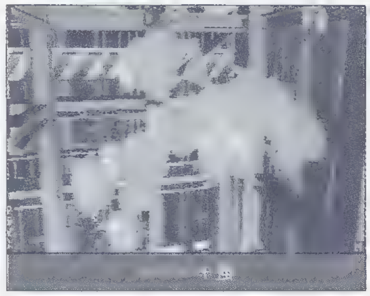




シーカーレイは基本的に単体で使ってくることはなく、プリズムリフレクター配置後に大ダメージを狙うべく出してくるだろう。技の出には若干スキがあるものの、出てしまえば速度も速いため、エミリオにとっては主に近距離での連携および中距離で出してくると予想される。また、その際は反射前のシーカーレイを当てようとしてくるハズだ。

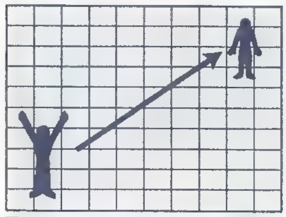
対策としては、直線的な攻撃のため通常移動でスカしてからの攻撃が有効。また反射後を当てにくるようであれば、クイックダッシュで近づき攻撃することが可能。

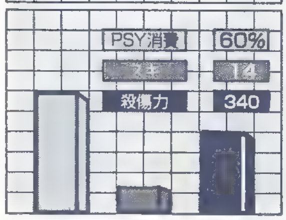
ゴッドフェニックス





バーン



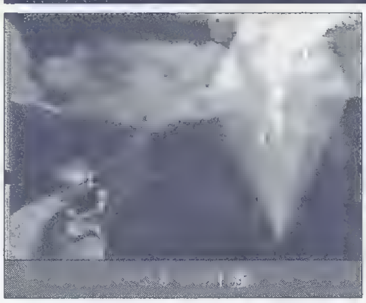


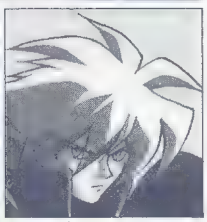
炎使いバーン最強の攻撃力を誇る超能力。炎で巨大な火の鳥、フェニックスを形成し、放つ。飛来速度はさほど速くないが、方向補正能力もあり、何より翼を広げたその巨大さが回避を困難にしている。

キースのブリザードトゥースと同様に、火の鳥形成時にも攻撃力をもち、直接当てにくることもある。だが、通常攻撃やトライアングルヒートからの連続攻撃として用いてくることのほうが多い。

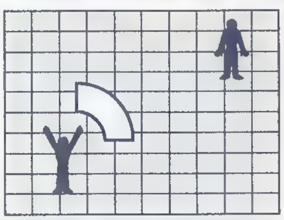
火の鳥からの追撃を許してしまうので、技そのものより、これらの攻撃に注意を払いたい。特に壁近くでは、だ。

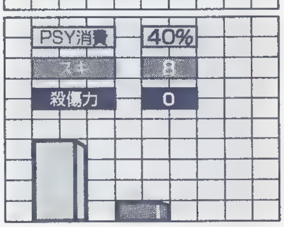
フリジットプリズン





キース





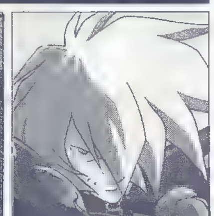
冷気を扇型に放射し、標的を氷の中に封じこめる。直接ダメージを受けることはないが、まず確実にブリザードトゥースとそこからの連続攻撃によって大ダメージを被ることになるため、非常に危険。

冷気は広範囲に放射されるものの、射程は短く方向補正能力も低いため、中間距離での不用意な行動を避ければ回避および防御はさほど難しくはない。

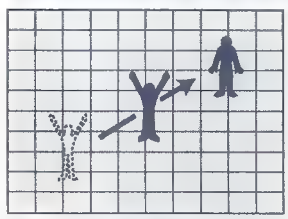
行使したあとの隙も決して大きいとはいえないが、確実に存在する。回避、または防御後は通常攻撃による反撃を確実に。

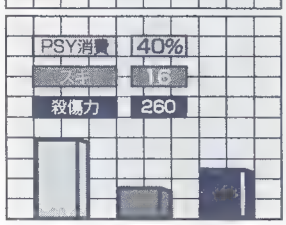
メガプレッシャー





ブラド





重力で造り上げた蛇を身にまといながら突進し、相手にぶつける突進技。蛇に喰われた相手は、結界にたたきつけられ、ダメージを負うことになる。

主に連続攻撃で使うが、バリアガードできればすかさずクイックダッシュから反撃することが可能。また、かわせば結界にぶつかった隙に攻撃することもできる。

喰われた場合は、必ず、下の結界にぶつけられることとなる。上のほうで喰われると距離が離れるため岩をつけられやすい。こうならないように注意が必要だ。

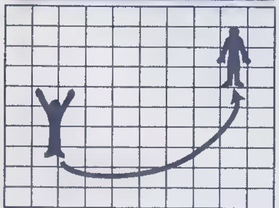
超能力技FILE

これがゲイツの対サイキック能力だ！

ブーストアーム

+強　消費PSY：30%　殺傷力：220





ブーストアームは、ゲイツ自身の右腕を発射してターゲットを攻撃する装備である。

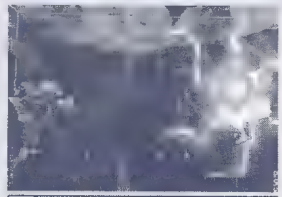
誘導性能が優れているため、回避行動をとるターゲットに対しても高い命中率を誇る。

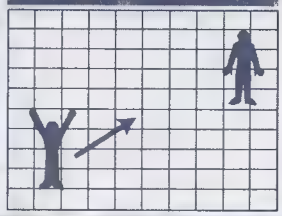
後述のパイルバンカーとの併用により、殺傷力の面でも申し分ない性能となる。

ガードまたは回避された場合、反撃は避けられない点に注意。

プラズマカノン

+弱　消費PSY：45%　殺傷力：0





プラズマカノンは、それ自体に殺傷力はなく、一時的にターゲットの活動を停止させることを目的とした装備である。

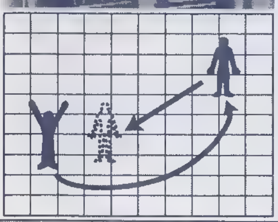
打撃からの連続技に組み込むのが確実だが、ターゲットをバリアガードで弾いた後に狙撃するのも効果的である。

回避された場合、反撃を受ける可能性が非常に高く危険。

パイルバンカー

ブーストアーム発射直後 +強　消費PSY：30%　殺傷力：360





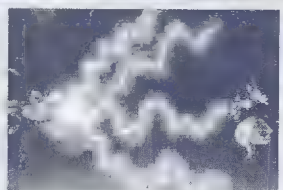
パイルバンカーは、ブーストアームで拘束したターゲットを直接攻撃するための装備である。

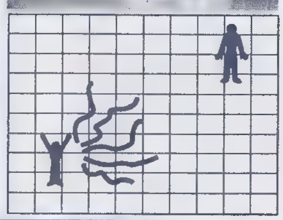
ブーストアーム使用時は基本的に併用する。

高い殺傷力をもつ優れた装備ではあるが、ブーストアーム単独使用時に比べ、ターゲットの通常ガードの上からはダメージを与えられないというマイナス面もある。

スタンコレダー

+弱　消費PSY：30%　殺傷力：130





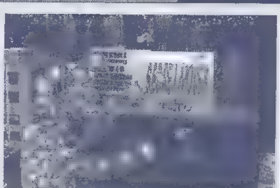
スタンコレダーは、ゲイツの前方約90度の扇状に電撃を放射する接近戦用装備である。

射程は短いが効果範囲が広く、射出時のスキが小さいため、ターゲットを結界の隅に追いこみ、退路を限定した状況での使用が効果的である。

このような状況下においては反撃を受けることも少なく、信頼性は高い。

オールレンジミサイル

+強　消費PSY：60%　殺傷力：140×8





オールレンジミサイルは、背中のミサイルランチャーから8発のミサイルを順次発射する装備である。

発射時のスキが大きいため、接近戦での使用は反撃を受ける可能性が高く危険。

サイコゲージを消耗し、ロングレンジでゲージ回復をしようとするターゲットに対しての使用が効果的。

ムックではご迷惑をおかけしました

Dungeons & Dragons

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ SHADOW OVER MYSTARA™

大増2ページの小ネタに加えて、ムックのほうで載せ忘れたキャラ別のステータスを紹介するぞ!!

小ネタを求めて東へ西へ
D&D®探偵局

続々と送られてくるお便りのおかげで、今回は2ページにボリュームUP!

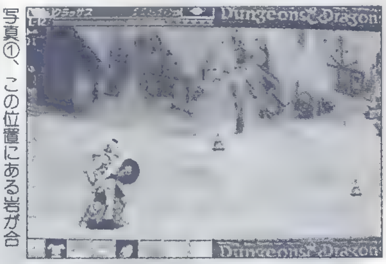
担当：KKYーいなりん

まず前半は、ボス戦で使えるテクニックの特集からいってみよう

ゴブリン戦車

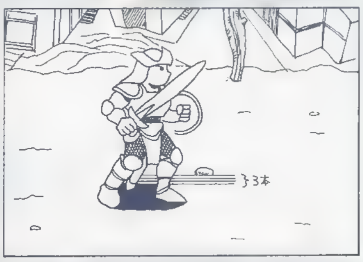
ゴブリン戦車は4匹のゴブリンが後ろから押して移動しているが、うまくラインを合わせて攻撃すればこのゴブリンを一振りで4匹同時に倒すことができる。このライン合わせの方法を送ってきてくれたのが、東京都の松山隆さん。

まずは写真①をみてもらいたい。赤いマルのところに岩があるのが分かるだろうか？右にあるポーションの横にも同じグラフィックの岩があるので、それと同じものだと覚えておくと見つけやすいだろう。この岩を使ってラインを合わせるのである。



写真①、この位置にある岩が合わせやすい。

次はイラスト①のほうを見てもらいたい。このように自分の影の一番上を岩から3～4ドット下に合わせる。画面に横のラインが何本も表示されているので（実際に画面を見ればすぐに分かる）、これを目安にするとよいだろう。



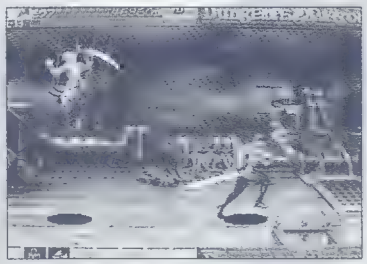
イラスト①、実際には自キャラと岩が重なるような感じになるので、こんなに見やすくはない。

このラインの合わせ方は全キャラ共通なのがうれしい。また、本誌8/30・9/15合併号のエルフの稼ぎページでボスの影を使ってラインを合わせる方法も載っているので、自分のやりやすいほうを使うとよいだろう。

ハーピー

●ザコ消し

まずは富山県の魔法無し余裕だぜーさんからのお便り。ハーピー戦の前に出てくるシャドーエルフを倒さないようにして逃げ続ける。とりあえず残り1匹にして、シャドーエルフワイバーンのファイアーボールもよけてから逃げるのがやりやすいだろう。



シャドーエルフを倒さないように逃げ回る。

5分ぐらい逃げ続けるとシャドーエルフが逃げていき、強制的にハーピーが出てくる。こうしてシャドーエルフを逃がしてハーピーを出現させると、一緒に出てくるはずのシャドーエルフが出てこないのでハーピーと1対1のタイマン勝負ができる。



ハーピーと1対1で戦うことができる。

さらに編集部で調べてみたところ、D・ビーストでも同じようにできることが判った。ここでもゴブリンを1匹だけ残して逃げ続けていれば、約5分ぐらいしてD・ビーストが強制的に出てくる。

●ファイターでハメろ

続いて静岡県の村田登さんからのお便りで、ファイターを使ってハーピーを楽に倒せるパターンを紹介しよう。

まずハーピーが出現したら1発斬ってキャンセル対空必殺技を当てる。すると自分が先に着地したあとにハーピーが上から降ってくるので、地上に着く直前にまた1発斬ってキャンセル対空必殺技を当てる。これを繰り返すだけでハーピーを最後までお手玉することができる。



1発斬り→対空必殺技で浮かせて、



落ちる寸前に再び1発斬り→対空必殺技で拾う。

村田さんのお便りでは途中でシャドーエルフの落とすダガーに注意とあったが、先ほどのザコ消しパターンを使えばこれも解消できる。

ビホルダー

同じく静岡県の村田登さんからのお便りで、ビホルダーを楽に倒せるというパターン。

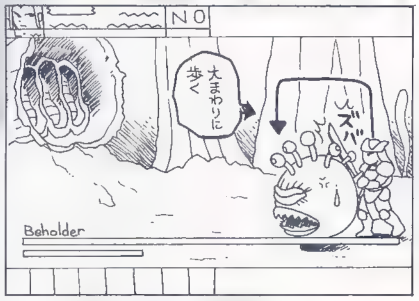
ビホルダーの出現場所は腐海ステージの上と下の2カ所あるが、このパターンは上のほうがやりやすい。まずは画面の一番右までスライディングして、ビホルダーの後ろに回り込む。

上のビホルダーは開幕に必ず石化光線を出すので、そこを後ろから斬りつける。ただビホルダーは連続で4回ダメージをくらうとコーズシリアスワンズを唱えてくるので、ここでは3回（それ以下でも可）だけ斬ってやめておく。



石化光線を出している間に後ろから斬る。

ビホルダーは画面端でダメージをくらうと垂直に跳ねる習性があるので、イラスト②のようにビホルダーの上を通って正面に回り込んで、降りてきたところを斬りつける。



イラスト②、ビホルダーも少し上にずれるので、少し大回りするような感じで。

なぜか連続攻撃を入れたあとに降りてきたビホルダーには連続攻撃が当たりづらいのだが、1回は斬ることができるのでそのダメージで再び垂直に跳ねる。また降りてきたビホルダーに連続攻撃を当てて…とやれば、画面端でハメ続けることができる。

画面端で正面から斬ることができれば、あとは連続で4回以上ダメージを与えないようにすればよい。ちなみにドワーフは1回の斬りが2HITしてしまうので、1回だけ斬るか1回斬りキャンセル強攻撃にしておく。

リッチ・デイモス

新潟県の高橋聖さんからのお便りは、エルフを使ってリッチを楽に倒せるというもの。

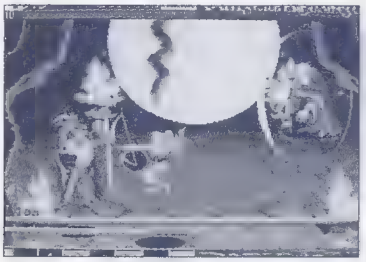
まずはエルフで腐海ステージにいき、シルバーアローとビホルダーの眼を入手する。次のショップでビホルダーの眼をレビテーションブーツに換えてもらい、壊さないようにリッチまで持っていく。



このネタの辛いところは、ビホルダーの眼を手に入れないといけないこと。

レビテーションブーツを使って浮いているときはジャンプ扱いになるので、シルバーアローを無限に撃つことができる。間合いが合えばシルバーアローを連打しているだけでリッチをハメてしまうことができる。

これには本誌8／15号で紹介している、リッチを開幕で左下に誘導する方法を使うとやりやすい。あとは写真のように画面の一番下でリッチから2キャラ分離れた間合いで



あとはボタンを連打しているだけ、目をつぶっていてもOK。

シルバーアローを連打していれば、アニメイトデッドもグールを呼ぶ前に潰すことができるし、メテオスウォームにも当たらない。

以上で今回のボス戦のテクニック集は終わり、ここからはいつも通り小ネタを紹介していこう。

ワンドあれこれ

●ワンド無限使用法

これは東京都の稲垣健介さんからのお便りで、マジックユーザーの持っているワンド類を何回でも使うことができるというもの。

やり方はすごく簡単で、自分のアイテムサークルがいっぱいのときに別のアイテムを拾ってワンドを落とす。このとき、落としたワンドをもう1度拾うと、落とす前の残り回数が幾つであったかは問わず、残り回数が20回に戻っているのである。

これでワンドを無限に使うことができるのだが、1つだけ注意してもらいたいのが256回使えるワンドでこれをやってしまうと、拾ったときにこれまた20回になってしまうのである。



残り回数が少なくなってしまったら、



1度落としてから拾い直せば、



もと通り20回使うことができるようになる。

●256ワンド入手法

続いては岩手県の及川健太郎さんがD&D®ムックのアンケートハガキに書いてくれた小ネタで、ノームの村で256回使えるワンドを買う正確なやり方。

これはスタート時から持っているワンドを途中で捨ててしまったり店で売ったりせずに、素直に使いきってしまえばよいのである。これでノームの村で売っている炎・氷・雷のワンドは、256回使える物になっている。



きちんと使いきっていれば256回仕様になっているはず。

ファイナル不発？

これは栃木県のパイロンさんのお便り。ご存じのようにD&D®究極の魔法であるファイナルストライクはすさまじい威力であるかわりに、終わったあとパーティー全員の残り体力が1になってしまう。そのため一撃死させることのできないラスボスのシンに対しては、ある程度体力を少なくしてからトドメに使うというのが普通である。

ところがシンに対してファイナルストライクを使っても倒すことができなかった場合(例えば開幕から使ってみたりハズしてしまったり)、とんでもないことになってしまうのである。

これはどういうことかというと、床のスイッチを踏んでも石の壁が出てこなくなってしまうのである。ただでさえ全員の残り体力が1になってしまって辛いというのに、この状況でシンに奥からブレスを吐かれてしまうとパーティー全滅確実というあまりにも使えない小ネタである。



石の壁の出ない決定的瞬間、これで奥からブレスを吐かれたら…。

シン2度殺し？

これは宮城県の破壊僧カキシシスさんからのお便りで、シンを2度殺すことができるというもの。

やり方は、パーティープレイでファイナルストライクを出せる状態にしてシンまでいき、シンの残り体力をあと1撃で倒せるような状態にする。そしてシンを斬り殺した瞬間にキャンセルをかけてファイナルストライクを出すのである。するとシンは1度目に倒したときに財宝をばらまき、2度目に倒したときも財宝をばらまくのである。

…と書いてしまうとこれだけなのだが、実際にはかなりシビアなタイミングが要求されるらしく、残念ながらこのネタは現時点では編集部で確認が取れていません。よって細かいことはよく分かりませんが、とりあえず載せてみたのでみなさんチャレンジしてみてはどうでしょう。

マニア必見!

キャラ別ステータス値

デモで出てくるステータス値を細かく掲載してみたぞ。

担当:SHO

奥が深いステータス

D&D®の世界には、ステータスというものが存在する。これはテーブルトークゲームをやっている人は当然知っていると思うが、実はこのゲームにも存在するのだ。

わからない人にかるく紹介するが各キャラにはそれぞれストレングス(強さ)、インテリジェンス(知力)、ウィズダム(信仰)、ディクスタリティ(敏捷度)、コンスティーチューション(耐久力)、カリスマ(魅力)という数値があり、攻撃力や防御力などに関係してくるのだ。

この数値の関係は、ネームエントリーによって決まってくるようになっている。これは画面上に表示されているわけではないが、タイプによって微妙に変化する。

それを今まで掲載していなかったわけだが、今回その数値をキャラ別に紹介していこうと思う。

紹介するにあたって注意してほしいものがいくつかある。

●インテリジェンス

ゲーム上では怪物文字が読めるか、読めないかをしめしている。表には読めるものは(OO)、読めないものは(FF)というように表記している。

ドワーフとM・ユーザーは特殊になっていて、ドワーフはインテリジェンスは低いが、特殊言語の特性があるので、読めるようになっている。

M・ユーザーの場合、数値は高いが、怪物文字は読めない。

●ウィズダム

ゲーム上で、根性値として関係する。根性値とは、残り体力が少ないときのダメージの減り具合をあらわしている。

これは、耐久力の低いキャラほど根性値が高くなっており、M・ユーザーなどは、瀕死の状態でダメージを受けても少ししかダメージを受けないときがある。逆にファイターなどは耐久力は高いが、根性値が低いので、瀕死の状態でダメージを受けるとあっさり死んでしまうのだ。

●ディクスタリティ

行動スピード値をあらわす。言葉どおりキャラのスピードで、表には(G1)(G2)(G3)であらわしてある。(G1)が速く、(G3)が遅いという意味。

●カリスマ

魅力という数値なのだが、基本的にゲームプレイでは何も影響しない。

表であらわしていることについては分かったと思うが、

●各PCのステータス値

《ファイター》

TYPE	ストレングス	インテリジェンス	ウィズダム	ディクスタリティ	コンスティチューション	カリスマ
1 (A)	12(+0)	09(FF)	09(+0)	12(G2)	18(+3)	16(FF)
2 (B)	14(+1)	09(FF)	09(+0)	12(G2)	18(+3)	15(FF)
3 (C)	15(+1)	08(FF)	09(+0)	11(G2)	18(+3)	15(FF)
4 (D)	16(+2)	08(FF)	10(+0)	11(G2)	17(+2)	14(FF)
5 (E)	17(+2)	07(FF)	11(+0)	10(G2)	16(+2)	14(FF)
6 (F)	18(+3)	07(FF)	11(+0)	08(G2)	15(+1)	14(FF)
7 (G)	18(+3)	06(FF)	12(+0)	07(G2)	14(+1)	13(FF)
8 (H)	18(+3)	06(FF)	12(+0)	06(G2)	12(+0)	13(FF)

※TYPEは、ネーミング時に表示されるTYPEと同様のものと考えて下さい。
※インテリジェンス…ゲームプレイ上では怪物文字が読めるか(OO)読めないか(FF)。
※ウィズダム…ゲームプレイ上では、「根性値」として関係する(別紙にて提出)。
※ディクスタリティ…行動スピード値(キャラの送りパターンが速い)。
移動スピード値が速い。グループ1、2、3と三つに分かれる。
※カリスマ…基本的にゲームプレイ上では、何も影響しない(FF)。

《クレリック》

TYPE	ストレングス	インテリジェンス	ウィズダム	ディクスタリティ	コンスティチューション	カリスマ
1 (A)	12(+0)	12(FF)	10(+0)	12(G2)	18(+3)	18(FF)
2 (B)	13(+1)	12(FF)	10(+0)	10(G2)	16(+2)	18(FF)
3 (C)	13(+1)	12(FF)	11(+0)	09(G2)	16(+2)	17(FF)
4 (D)	13(+1)	12(FF)	11(+0)	08(G2)	16(+2)	17(FF)
5 (E)	16(+2)	12(FF)	11(+0)	07(G2)	14(+1)	16(FF)
6 (F)	16(+2)	12(FF)	12(+0)	07(G2)	13(+1)	16(FF)
7 (G)	16(+2)	12(FF)	12(+0)	06(G2)	13(+1)	15(FF)
8 (H)	18(+3)	12(FF)	12(+0)	06(G2)	12(+0)	15(FF)

《エルフ》

TYPE	ストレングス	インテリジェンス	ウィズダム	ディクスタリティ	コンスティチューション	カリスマ
1 (A)	09(+0)	18(OO)	12(+0)	15(G2)	18(+3)	15(FF)
2 (B)	11(+0)	17(OO)	12(+0)	15(G2)	16(+2)	14(FF)
3 (C)	13(+1)	16(OO)	12(+0)	15(G2)	16(+2)	14(FF)
4 (D)	14(+1)	16(OO)	12(+0)	14(G2)	14(+1)	14(FF)
5 (E)	14(+1)	15(OO)	12(+0)	14(G2)	13(+1)	13(FF)
6 (F)	16(+2)	15(OO)	12(+0)	14(G2)	13(+1)	13(FF)
7 (G)	16(+2)	15(OO)	12(+0)	14(G2)	10(+0)	13(FF)
8 (H)	18(+3)	14(OO)	12(+0)	14(G2)	09(+0)	12(FF)

《ドワーフ》

TYPE	ストレングス	インテリジェンス	ウィズダム	ディクスタリティ	コンスティチューション	カリスマ
1(A)	14(+1)	08(OO)	09(+0)	11(G2)	18(+3)	12(FF)
2(B)	15(+1)	08(OO)	09(+0)	11(G2)	18(+3)	11(FF)
3(C)	16(+2)	07(OO)	09(+0)	10(G2)	18(+3)	11(FF)
4(D)	17(+2)	07(OO)	10(+0)	10(G2)	17(+2)	10(FF)
5(E)	17(+2)	06(OO)	11(+0)	09(G2)	16(+2)	10(FF)
6(F)	18(+3)	06(OO)	11(+0)	08(G2)	15(+1)	10(FF)
7(G)	18(+3)	05(OO)	12(+0)	07(G2)	14(+1)	09(FF)
8(H)	18(+3)	05(OO)	12(+0)	06(G2)	12(+0)	09(FF)

※インテリジェンス…ゲームプレイ上では怪物文字が読めるか(OO)読めないか(FF)。
ドワーフの場合、インテリジェンスは低いが特殊言語の特性がある。

《マジックユーザー》

TYPE	ストレングス	インテリジェンス	ウィズダム	ディクスタリティ	コンスティチューション	カリスマ
1(A)	09(+0)	15(FF)	14(+1)	12(G3)	16(+2)	16(FF)
2(B)	09(+0)	15(FF)	14(+1)	11(G3)	13(+1)	15(FF)
3(C)	10(+0)	16(FF)	14(+1)	10(G3)	13(+1)	14(FF)
4(D)	10(+0)	16(FF)	14(+1)	09(G3)	13(+1)	14(FF)
5(E)	13(+1)	17(FF)	14(+1)	09(G3)	09(+0)	14(FF)
6(F)	13(+1)	17(FF)	14(+1)	08(G3)	09(+0)	14(FF)
7(G)	13(+1)	18(FF)	14(+1)	07(G3)	09(+0)	13(FF)
8(H)	16(+2)	18(FF)	14(+1)	06(G3)	09(+0)	13(FF)

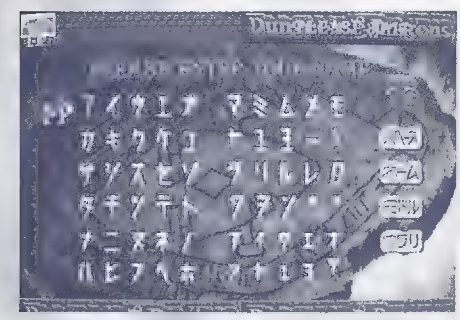
※ストレングス…ステータス上は5ぐらいだが、それではゲームにならなかったので、
内部的に上げてある。
※インテリジェンス…ゲームプレイ上では怪物文字が読めるか(OO)読めないか(FF)。
M・ユーザーの場合、インテリジェンスは高いが、怪物文字は読めない。

《シーフ》

TYPE	ストレングス	インテリジェンス	ウィズダム	ディクスタリティ	コンスティチューション	カリスマ
1(A)	09(+0)	09(OO)	09(+0)	18(G1)	16(+2)	05(FF)
2(B)	10(+0)	09(OO)	09(+0)	18(G1)	16(+2)	05(FF)
3(C)	13(+1)	10(OO)	09(+0)	17(G1)	16(+2)	06(FF)
4(D)	13(+1)	10(OO)	09(+0)	17(G1)	13(+1)	06(FF)
5(E)	14(+1)	11(OO)	10(+0)	16(G1)	13(+1)	07(FF)
6(F)	16(+2)	11(OO)	10(+0)	16(G1)	13(+1)	07(FF)
7(G)	16(+2)	12(OO)	11(+0)	15(G1)	09(+0)	08(FF)
8(H)	17(+2)	12(OO)	12(+0)	15(G1)	09(+0)	08(FF)

※ウィズダム・コンスティチューション…実際のステータス上では低いが、バランスを取るために
内部的に高い数値になっている。

デモ画面で表示されるステータス値とは全然違うので、よく見てほしい。
タイプはAからJまであるのだが、タイプH、I、Jは数値が同じなのでI、Jに関しては省略してある。
ステータス値のこだわりは人それぞれだが、やはり直接ゲームに関係してくるストレングスとコンスティチューションに重点をおくべきだろう。
例えばファイターのタイプCはもらえるアイテムがヘルメットなので安定しているが、タイプDにするとストレングスがプラス2になるのが魅力だ。耐久力は1下がってしまうが、攻撃力を重視すればダメージをくらうよりも先に敵を倒せる。
などといった感じに考えればかなりおもしろくなる。
というように、細部までこだわりをみせるこのゲーム。
いままで、タイプ別によるアイテムの変化しか興味をしめさなかった人はもう一度見直してみてほしい。



君は何タイプ?

シューティングは男のロマン

バトルガレッガ

BATTLE GAREGGA

バリシューのガレッガ。最近暇を持て余している君に試練を与えよう。それは「稼ぎ」だ！

限界に挑戦！ 4号機 1400万への道

ガレッガについて知っておこう

発売されてから半年が経とうとしている、バトルガレッガ。プレイはしてみたものの、あまりの難度の高さと弾の見づらさについていけず、クリアを断念した読者も少なくはないはずだ。

ガレッガはプレイをする際、その難易度を自分で調整することが可能で、それを知っているのと知らないのでは、かなりゲームで異なる部分が生じてくるのだ。

何をするとランクが上がってしまうのかを説明しよう。

●ショット総発射数

ランクが上がってしまう条件、それは、この「ショット総発射数」に尽きる。4号機の場合で説明すると、自機単体が発射する弾は計3発。内1発が貫通弾になっている。

この貫通弾も、ノーマルショットとは異なったランクの上がり方をする。これにオプションがプラスされると、1回で最高7発が発射され、それをずっとやり続けることによって、ランクも上がり続けるわけだ。

今思えば、ランクに関した情報を何も知らずにはじめからショットを連射し、無駄弾を撃てるだけ撃ってランクを上げていたから、まったく先の見えない未知のゲームとなっていたのだ。

現時点の結論としては、自機の装備を極力最小限に抑え、無駄弾は撃たないのがベスト。

もう一つランクに関係するものがある。

●オプションの隠しフォーメーション

ショットランクに比べ、ランクはさほど上がらないが、ワイドを除く各フォーメーションでもランクは上がってしまう。

これに関しては、後々の攻略内で紹介するが、基本的に必要としないときは通常オプションに戻してプレイした方がいい。

●電源ランク

長時間電源を入れておくと生じる「電源ランク」。敵の攻撃が激しくなるなどのランクとはまた違い、敵が堅くなってしまう。

とまあ、これがランクの上がる条件になるわけだ。ガレッガは撃ち込み点などで得点を稼ぐことができ、ショットボタンも記憶連射装置が付いていて楽になっている。しかし、そこがこのゲームの罠になっていたのである。

最後に4号機のランクについて、もう一つ説明しておこう。ショットパワーを取っても基本的にはランクが上がりづらくなっている。4号機の場合、ショットパワーがMAX前までは自機単体のショット数が3発、しかしMAXになると貫通弾2発と貫通弾2発にノーマル弾2発となりランクがかなり上がってしまうので、絶対に最強にはしないこと。基本的にパワーアップは、2段階目(拡散しない太いショット)で進んでいく。

これらをまず頭に入れた上で、稼ぎパターンを覚えていこう。

得点に影響するのって何？

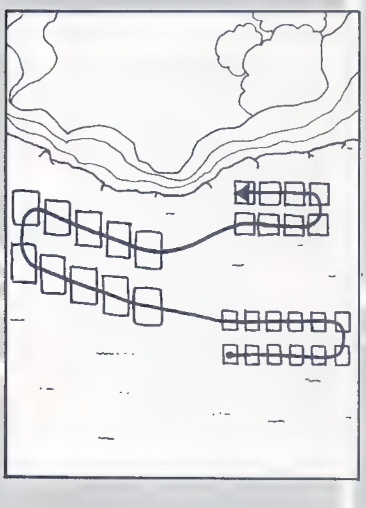
一応、今回の目標は「1400万点」を出すということだ。ガレッガの得点システムで一番重要となるのは、やはり「勲章」だ。

勲章は、すべて回収していくことにより点数が加算されていき、最高1万点まで上げることができる。

あとは、そのつど出現するボス、ザコ、つまりこれらの敵についているパーツをすべて破壊していくということだ。

今回4号機で紹介する稼ぎパターンは、それなりにその場の運も絡んでくるのであしからず（基本的に点数稼ぎというのはそんなものである）。では、点数稼ぎの方法を1面から具体的に説明していくぞ！

STAGE1 VALLEY



1面、ここでの目的は2面のために、できるだけ多くのボンバーウェポンを回収することだ。

開幕、すぐに地上物が右に14、左に10、再び右に8と出現する。これをすべて破壊し、ボンバーウェポンを回収するのだ。

イラストの矢印が回収の基本となる動きになるが、具体的な動きを説明しておこう。

はじめ、画面右端に機体を移動。で、出現と同時に右側の6個×2を左に移動しつつ破壊し、下の段の左から右へと回収。そのまま上の段6個を左へと回収するのだ。

次に、画面左半分は砲塔付きの戦車が5個×2。ここで、ちょっとしたコツが必要となる。戦車は意外に堅いので、下の段は1つずつ丁寧に破壊し、回収しながら左へと移動する。すると、上の段は自動的に破壊されるので、左から右へと回収すればよい。

で、最後右にある黄色の戦車のボンバーウェポンを回収して終わり。

あとは、オプションを4つにして、ボスに到達するだけである。

細かいコツとして紹介しておくが、電源を切ることによってアイテム出現が毎回同じになる。で、コツとなる部分は、はじめのザコを何機か逃

して、中盤で出現する中型機のところで1つ目のオプションを出すということ。

これをやると、ボス前最後のアイテムが600点の勲章になり、2面「?」前のアイテム調整にもなるのだ。意外に重要。


ボス前の勲章が600点なら、アイテム調整がOKだ。

完全パターンだ!「フーズラフィン」

1ボスでは、5万点のパーツがプロペラ×3、尻尾、砲台の台座と計5カ所ある。まずは、これを完璧に5万点で破壊するのが第一条件になる。で、それからボスの羽根に付いている破片(1000×8)×6)をはがしていくのだ。

ここでの注意点は1つ、5

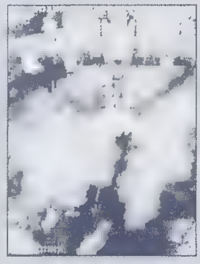

印の所が5万点個所。超重要。

万点のパーツ(尻尾を除く)を貫通弾で破壊してしまうと、点数が10分の1になってしまうということ。だが、これから紹介するものは完全パターンになっているので、慣れてくれば、なにも問題はなくなるはずだ。なお、尻尾部分を破壊するのにサーチオプションにする方法もあるが、ノーマルオプションでも簡単に破壊できるし、サーチにする分ボンバーウェポンを損してしまうので使わないほうがいい。では、はじめから順番に説明していこう。

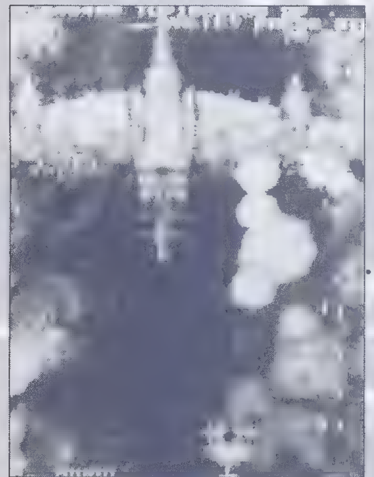
①尾部砲台

オプションを広げ、翼砲台左から2つ目を自機ショットで狙う。すると、自動的に尾部カバーを破壊することができ、尾部が顔を出す。

顔を出したら、リバースオプション(レバーと逆方向に動く)にして左からオプションの弾で先端の尾部砲台を撃つ。


このフォーメーションで尾部カバーを破壊する。


で、リバースオプションにして尾部砲台と翼砲台を破壊する。


尾部砲台を破壊したあと、右の翼砲台にダメージを与えておくと後々楽になる。

尾部砲台は、尾部を構成する3つのパーツの2倍の耐久力があり、適当に撃つと先に尾部が壊れてしまう。

このとき、同時に左の翼砲台も破壊するのだ。この作業が終了すると同時に、回転砲台が弾をばらまいてくるはずだ。そうしたら、右へ移動して翼砲台に撃ち込む。注意点としては、右の翼砲台を全部破壊しないこと。

②左右プロペラ+中央プロペラ

貫通弾を備えている機体だと、ここが難しいところになる。基本的にプロペラを破壊するときも、ある程度の撃ち込みでダメージを与え、横からオプションで破壊する。

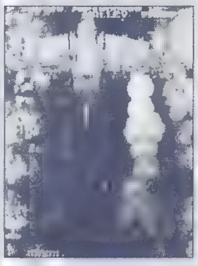
では、先ほどの続きで、右の翼砲台に撃ち込んだところから説明しよう。

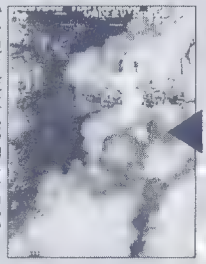
右の砲台の撃ち込み基準は、だいたい回転砲台が撃ち止むくらいまで。で、左に移動すると、ちょうど翼砲台の爆風がおさまり、プロペラに当たり判定ができるようになる。

次がポイントになるので、覚えるように。

プロペラに判定が付いたら、すぐに撃ち込まない。自分でどれくらいの撃ち込みかわかっていれば問題ないが、間違って破壊してしまったときの被害が大きいからだ。

撃ち込むタイミングは、プロペラが赤弾を撃ってきたとき。で、赤弾が撃ち終わると同時くらいに左上へ移動する。


プロペラが赤弾を撃っている最中撃ち込む。


で、早く左上へ移動し、リバースオプションで破壊。このとき、中央プロペラにも撃ち込まないとダメ。つまり、潰されそうになるまでねばるのだ。

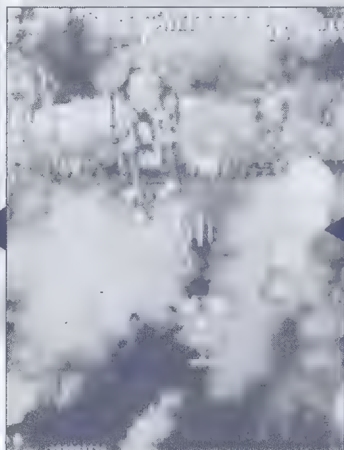
すると、ボスはちょうど右へと移動しているので問題はない。勿論、オプションはリバースだ。で、横から撃てば左のプロペラを破壊できるわけ。このときのコツは、プロペラを破壊し、火が吹いてもその場で多少粘ること。これをやることによって、中央にもダメージを与えることができるからだ。

次は、右のプロペラ破壊について。

左のプロペラを破壊したあと、中央の回転砲台と小砲台を破壊する。で、すぐに先ほど撃ち込んでおいた右の翼砲台を破壊しておく。すると、先ほど回転砲台を破壊したため、中央から砲塔が出現するはずだ。この間、右の翼砲台は爆発中。

次はちょっとテクニックが必要とされる。中央から出てきた砲台の右側、片方だけを破壊するのだ。やり方は簡単、


左のプロペラを破壊した後、中央の回転砲台を破壊。で、そのまま右に移動して翼砲台も破壊しよう。


すると、中央から砲塔が出現。こいつは写真の位置で右へ移動しつつ、1本破壊する。


プロペラは左と同じように赤弾を撃っている間撃ち込み…、


右上へいってリバースオプションで撃ち込む。このとき、中央砲台も一緒に破壊するのがベスト。

砲塔の右側に自機のショットをかする程度に合わせ、だいたい1秒おきで撃ってくるミサイルにあわせて「チョンチョン」と左に移動するだけでいいのだ。ミサイルを4回も避ければ砲塔破壊できるはずだ。

このときボスは右から左へ移動しはじめている。で、ちょうどプロペラも当たり判定が出て、赤弾を撃ちはじめる。ここで、先ほどと同じような撃ち込みで右上へいってプロペラを破壊する。

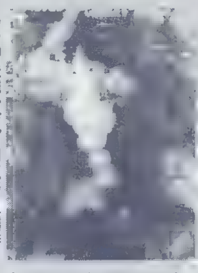
ここでうまくいけば、一緒に中央プロペラも破壊が可能になるのだ。もし、破壊できなくても、再度右上へ上がって撃てば一瞬で壊すことができる。

この作業が終了したら、ボスについているはがし残した破片をちゃんとはがすようにしよう。

③台座

最後の5万点になる台座。基本的に4号機で普通にやっても、5万点を取ることはできないようになっている。

ここでの破壊の仕方は、少し特殊になる。分かりやすく説明すると、自爆して無敵時間中にボスに重なり、オプションのショットで破壊するのだ。このとき、道中でショットパワーを1つも取らずにここまでくると、自動的にワイドオプションが仕込まれている。だから、死んだときにオ



もし中央砲台がプロペラと同時に破壊できなかったときは、次の回を待ち、再び右上から狙おう。



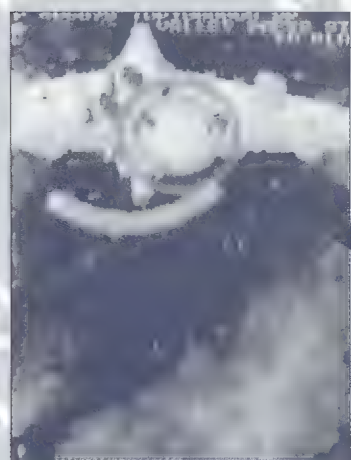
最後の5万台座は、ボスにダメージを与えないように砲塔を破壊し…、



ボスが中央辺りに来たら自爆する。で、自機ボンバーでダメージを与え、



オプションを回収すると、ワイドになるのでオプションショットのみで台座を破壊する。



で、その場でもう1機潰し、ボスにちょっと撃ち込めば終了だ。クリア時、58万前後あれば合格だぞ。

プションを回収した瞬間にワイドになり、台座も破壊しやすくなっているというわけだ。で、そのままその場に残り、もう1機残機を潰す。そうすれば、復活してからちょっと撃つだけでボスを倒すことができる。これで1ボスは完了だ。

これがすべて完璧に終了した時点の点数は、58万前後。撃ち込み点数を稼げば、60万以上を出すことができるが、ランクが上がってしまうので絶対にやらないほうがいいぞ。

なお、1ボスで残機を2機潰す理由は、5万点を取るほか、2面の「?」にも関係しているからだ。

STAGE 2 PLATEAU

稼ぎにおいて、かなり重要な面となる2面。基本的に道中は、ある部分を除いて問題なく進むことができ、後半へいけば勲章も1万点まで育ち、だんだん面白くなってくる。

2面で重要となる点数稼ぎは、敵を多く破壊してアイテムの回りを早め、勲章の得点を上げていくこと。で、後半に出現する中型戦闘機までに勲章が、だいたい8000点まで育っていれば合格だ。

では、後半に現れる中型機の破壊の仕方を説明しよう。左右の翼に砲塔が付いていて、確実に自機を狙ってくる。この攻撃を誘導せずに撃たせると、道がなくなる場合もありうるので、かなりやっかいな敵と考えておいたほうがよい。しかし、砲台を破壊したあとの両翼を破壊すると、勲章を出すので重要な場面になるのだ。

ここでの勲章の回収の仕方は、まずはじめ、戦闘機先端と砲塔が見えたら画面左上へ移動して、砲塔（弾）を誘導する。それから、オプションを前方集中型にして、1つずつ左から順番に砲塔を破壊していくのだ。このときの注意点が1つ。

戦闘機の先端が見えたら左上に誘導し、砲塔を壊しにくいが、このとき砲塔自体すべてが画面内に出ていないと、



中型機の砲塔&機体の先端が見えたら左上へ砲塔を誘導し…、



左から順に、なおかつ正確に砲塔を左から右へと破壊していく。



で、砲塔をすべて破壊したら、右の中型機の翼を破壊して勲章を出す。このとき、両方の翼を破壊したら弾を撃たなくても良い。

どんなにダメージを与えても破壊することはできない。だから、しっかりと出現したのを確認してから撃ち込むようにするのだ。多少遅れ気味になるが、ここはザコの出現等がないので、あせらず作業すること。

次に、砲塔をはがした状態の戦闘機が2機になり、勲章を回収するだけになる。ここは、右の戦闘機から手をつける。オプションの形態は前方集中のままかえないで、翼に撃ち込み、破壊したのを確認してから隣の翼を破壊する。

で、翼を破壊し戦闘機本体だけになったらショットを撃ち止め、勲章の回収に移るのだ。勲章を回収し終わったら、つぎにそのまま右の戦闘機を同じように料理する。

1つ、戦闘機本体のみの状態になったら、なぜショットを撃たないか、理由を簡単に説明しておこう。

この中型戦闘機は、どの状態になっていても、翼を片方破壊することによって自爆装置が働き、一定時間で爆発してしまう。このときの重要なところは、本体のみ以外で自爆してしまうと勲章を出さないということだ。だが、本体のみの状態にした場合の自爆は、本体から勲章が現れる。だから、無駄弾を撃つ必要はないのである。

点数の塊「マッドボール」

2ボス「マッドボール」。こいつは点数の塊になっていて、極まってくると、獲得した点数が低く、「捨てゲー」してしまう場合も生じてくるほど稼ぎに重要な敵になるのだ。

このボスでの獲得目標点数は80万点。完璧に決まれば、90万点オーバーも可能なのだ。

ここでの点数稼ぎはほかに比べ、やることがかなり簡単になっている。だが、ボスの動きによって、稼ぎパターンを妨げられてしまうことが多くなっているのだ。つまり、高得点を獲得する際、かなりの運も絡んできてしまうということ。だから、必然的に「捨てゲー」の回数も増えてしまうというわけになっている。

では、具体的な稼ぎパターン及び注意点を説明させてもらう。

ボスにたどり着いたときの条件が、まず1つ。残機が最低限でも1機はいないと、ダメということだ。なお、通常通りに稼ぎながら死なずにここまでくると、普通残機は2機いる。これが重要な点の1つだ。

さて、2ボスでなぜ90万近くの点数が稼げるかだが、それは、ボス本体にくっついている大きな砲台との連結部が影響しているのだ。この連結部は、本体と砲台の間に2個で1つのものが8本存在する。で、1本の連結部には細い5万点と太い3万点の2つがついているのだ。これをすべて破壊し、合計64万点取るのがベストになる。

このやり方は、難しくなり、運も同時にかなり絡んでくる。

●第一形態パターン

ボスが出現したら、ダメージを与えずに5回開くのを待ち、攻撃をかわす。ここで死んでしまうと、今後の作業すべてが無意味になってしまうので注意。

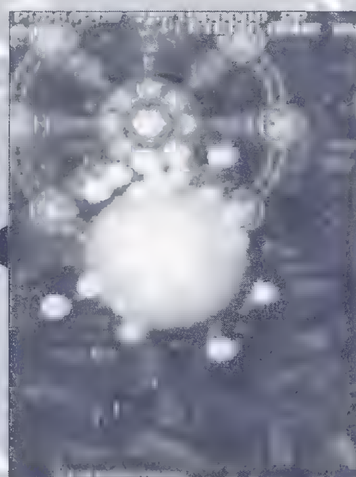
で、5回目が閉じるときに内側の小砲台が一瞬開閉するので、6回目の開き際で真正面から体当たりをして、自機ボンバーでダメージを与えるのがコツになる。

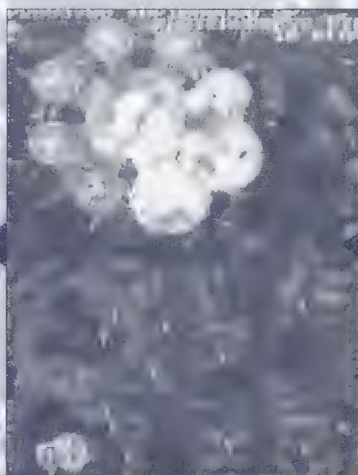
次に、自機が復活して現れたとき、無敵時間を利用してボスに重なりにいく。で、重なる少し手前でボンバーを撃って、ボス中央にとどまり、ボスが動いたらそれにあわせて自機も移動する。これで、うまくいけば連結部分及び中央小砲台の、すべてを破壊することが可能になるのだ。

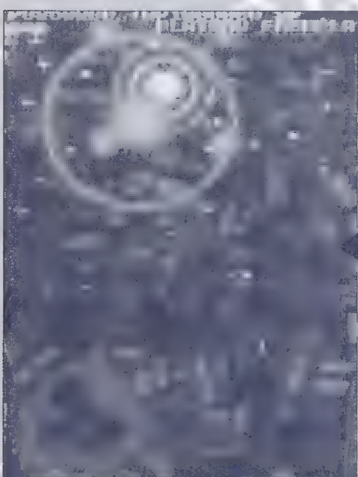
で、さらにその場に残って残機をもう1機潰す。これによって、ボス本体に与えるダメージを抑え、破壊防止をすることと、3面出だしのためのボンバーをためることができる。

ここでの注意点は3つ。

1つは、6回目開き際での自機ボンバーを当てるときだ。道中の中型戦闘機の破壊と同じように、ボスもキャラクターすべてが画面内に出ていないと満遍なくダメージを与えることができず、ボンバーで重なりにいったときに何本か連結部を破壊できない場合があるので注意。2ボスに関しては、これが一番重要になるぞ。


残機が最低1機以上いる状態で、ボスが5回目の開閉が終了し、6回目が開き始めたら正面から体当たり。ボスが中央にいるときを狙う。


オプションは極力無視し、ここでボンバー。で、中央に重なり続け…、


その場でもう1機潰す。この状態で残り中央大型砲台のみになるのが理想。

2つ目は、ボスが6回目に開くとき中央にいない場合だ。このときは、本来の攻撃に小砲台の弾もまざるので、かなりキツくなる。

なお、8回目まで開閉をねばると、中央砲台も開き、さらにキツくなるのだ。

3つ目は、死んだときに出るアイテムをすべて無視することだ。オプションを無理に回収しにいくと、ボンバーで重なっている時間をロスッてしまうほか、重なったときのボンバーがうまい具合に連結部にサーチしなくなり、連結部をすべて破壊できない場合があるからだ。

なお、連結部が何カ所か残ってしまった場合は、ショットで5万点部分を狙って撃つとうまく破壊することが可能になるので覚えておこう。

●第2形態

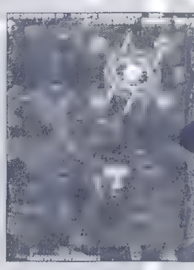
残機を2機潰し、連結部を破壊すると中央大型砲台の攻撃に移る。第1形態のボンバー重なりが甘いと、中央小砲台が幾つか残るが、さほど問題はない。

第2形態になったときの中央大型砲台は、貫通弾で破壊してしまうと1万点、ノーマルショットなら5万点。これが意外に重要な点になるので、覚えておくように。

注意点としては、中央小砲台が2～3個残ってしまった場合、ショットで破壊しようとするとそのまま本体にダメージが当たってしまい、ボスを破壊してしまうこと。このとき、できるだけショットがボスにかするように撃ち、小砲台を破壊する。

で、中央大型砲台のみの状態になったら、オプションショットのみで撃ち込む。なお、大型砲台の攻撃は誘導することができ、砲台が開いたときに左か右に移動して、弾を撃たせてから撃った方向と逆にいけば問題なく破壊できるだろう。


連結部を取った時点で小砲台が残ったら本体ギリギリを狙う。


で、中央砲台のみの状態になったら、砲塔を左に誘導して弾を撃たせて…、


オプションのショットでボスに撃ち込む。合計80万なら合格ラインだぞ。

これで、2面ボス「マッドボール」は終了。ボス終了時80万入っていれば合格だ。これ以上の点数は、ボスの動きや撃ち込み具合で異なる。理論値では103万点ということだけ一応いっておこう。

とうとう来ました最終面



©(株)ナムコ

エリア4～6に比べると楽なので、ここまで来たらあきらめるな！

担当：VMT－RED
協力：SPREAM-FKS

今回、いよいよ最終面であるエリア7を攻略していく。エリア4～6が、かなり難しいと思うけど、エリア6さえ抜けてしまえばエリア7はそれほど難しくない。ただし敵の出現パターン、特に狭い場所での地上物の配置は頭に入っていないと話にならない。

あとボスも多少慣れが必要なので、コンティニューであらかじめ練習しておくことをおすすめする。

エリア6ぐらいまで来られるようになったら、コンティニューで何回かラスボスまで通しでプレイして、感覚をつかんでおくとよりいいぞ。

ある程度予習してあれば、1コインで初めてエリア7に来て、そのままクリアすることも夢ではない。

では攻略いってみよう。

エリア7

スタート～要塞入り口までは、地上物も出現しないので特に問題ないだろう。

途中で蛇行するバキュラが出現するところが少しいやらしい。

バキュラの動きに惑わされないように。

写真①の場所は、バキュラが3枚?編隊を組んで、画面中央で旋回しているため、空中物にこちらの弾が届きにくいので要注意。

この旋回するバキュラは、2周すると右下へ消えていくことを覚えておこう。

空中物が途切れて、中央にガルデロータが見えると視点が変わり、完全に真上から見下ろすモードになる。

このモードは敵弾が飛んで来る感覚も、完全に普通の縦シューと同じだ。

最初に書いたように、このエリアは地上物の出現パターンをしっかり頭に入れて、出現即破壊していくことが重要。

もちろん、地形に触れるとミスとなる（画面両サイドの外壁は大丈夫）。

ではマップを見ながら説明していこう。

・A区間

最初に出てくるガルデロータは、直前の空中物が出終わったらすぐに撃っておく。

次のアイテムは、緑のレーザーを取っておこう。

アイテムを出してもあわてずに、直後の砲台（ログラム×2、デロータ×1）を撃ってから取ればよい。

アイテムを取ったら左のボザログラムを待ち構えて、すかさず撃つ。

・B区間

ここは後方上空から降りて来る2WAYザコがうっとうしい。

緑のレーザーのほうが、こいつらを素早く処理できるので、安全にいくなら青のザッパーよりこちらのほうが良い。

アイテムの点数がもったいねェーという人は青のザッパーでそのまま行ってもよい。

地上物の配置はマップの通りだが、2つ目のデロータは少し左にずれて配置されているので注意。

右側の外壁は触れても大丈夫だ。

3つ目のデロータを撃ったら、空中物に注意しながら、左のガルデロータもどき砲台と、ログラム×3を撃つ。

・C区間

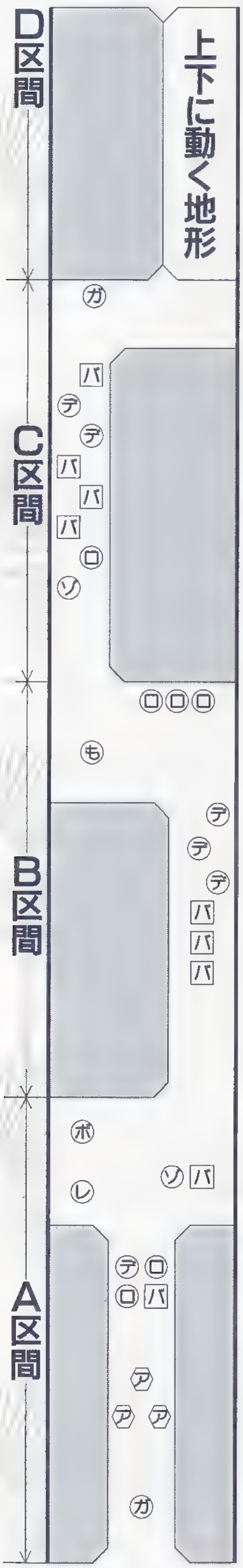
ここもB区間と同様、2WAYザコがうっとうしい。

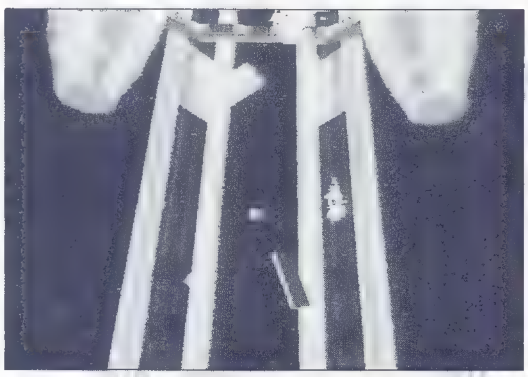
地上物は2コ目がログラム、6コ目と7コ目がデロータになっている。

デロータを2つ撃ったら前に出て、直後のガルデロータを待ち構え、出現、即破壊。

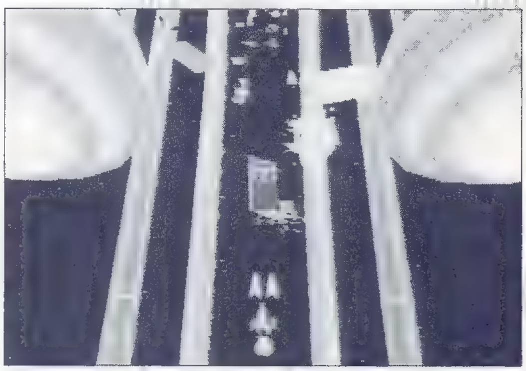
・D区間

ゾーンマップ



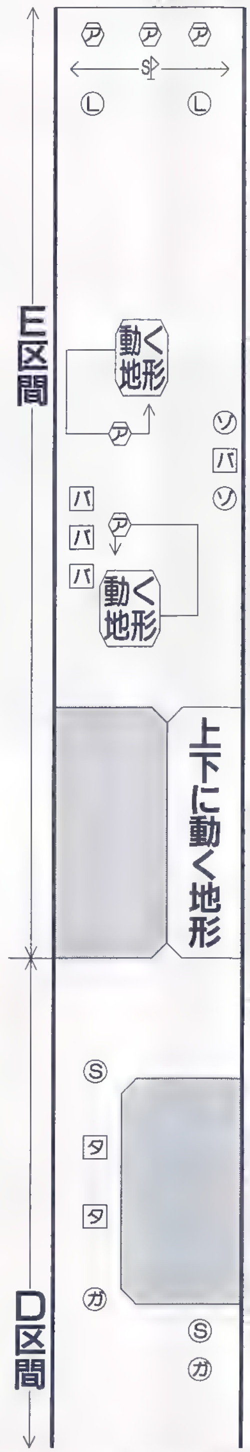


蛇行するバキュラ。空中物が撃ちにくいので注意。



写真①右下に消えていくので気をつけること。

2D視点

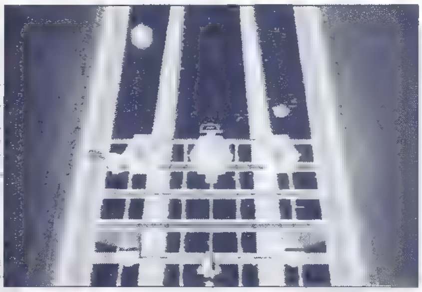


地上物の記号について

- ㋕…ガルデロータ
- ㋢…デロータ
- ㋭…ボザログラム
- ㋺…ログラム
- ㋲…ガルデロータもどき（？）
- タ…タワー砲台
- ※上記6種は要チェック
- ㋐…アイテム
- ㋹…レーザー板を出す砲台
- Ⓢ…ソル
- バ…バーラ
- ㋞…ゾルバグ

いきなり行き止まりになっているが、地形の右側の部分が沈んだときに抜けられる。すぐに地形が戻ってくるので、サッと上に逃げてしまおう。

上に抜けるといきなりガルデロータが出現するので、確実に撃っておく。ソルも忘れずに。



2D視点ゾーンの終わりにスペシャルフラッグが！

もしガルデロータを撃ちもらしたら、ソルだけ撃って左に逃げる。

左の細道の入り口のガルデロータを撃ったら、すぐにタワー砲台が2連チャンで出現するので速攻で破壊する。

タワー砲台の後ろにソル出現。

・E区間

また行き止まりになっているが、D区間と同様に右側を抜ける。

小さな地形ブロックが動き回っているが、こいつらは毎回同じところをぐるぐる回っているだけだ。動く軌道さえ覚えてしまえば大丈夫だが、アイテムを無理に同色で取ろうとすると十分死ねるのでほどほどに。

最後のアイテムが3つ並んでいるところのちょい手前が、スペシャルフラッグの出現ラインだ。確実に取るべし。

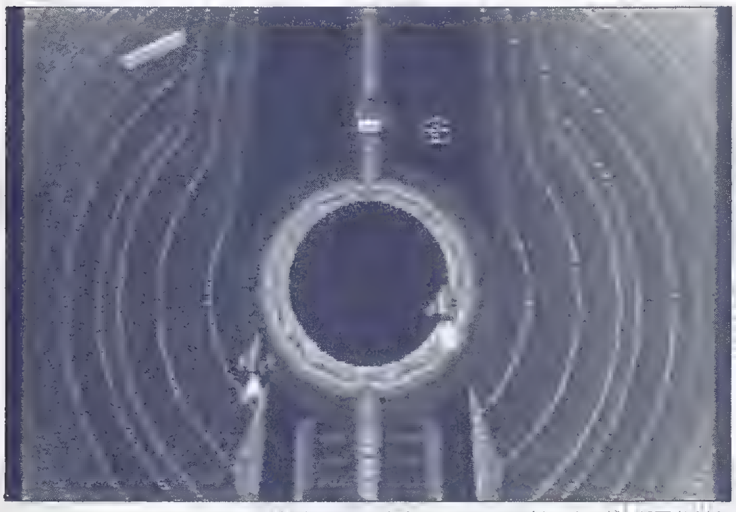
ショットを緑のレーザーにしていた人は、青のザッパーに戻しておこう。

ここで視点が通常モードに戻り、空中物が出現するが、バキュラ地帯までは問題なし。

バキュラ地帯に入ると、なんと！プーカァ登場。すごーく場違いだが、ブラスターを撃ち込むとブクブクふくらんで爆発するという相変わらずな奴だ。

プーカァのすぐ後に、エリア2で登場した中型機が出現する。プーカァはしばらくは逃げずに画面内にいるので、まず中型機を破壊してしまおう。

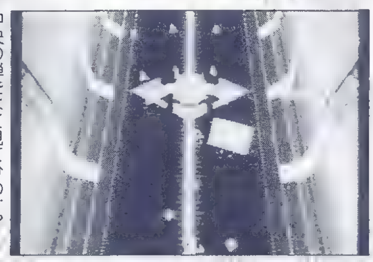
速攻で撃ち込んで破壊してしまうのはもちろんだが、どうしても一回は3WAYを撃たれてしまう。周りのバキュラの様子を見て、大きくかわせない場合は3WAYの間に入ってかわそう。中心の一発が自機を正確に狙っているので、撃たれた瞬間に1キャラ分横へ動けばよけられる。



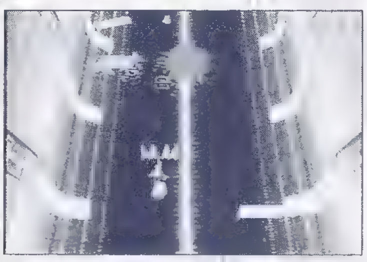
ソルをちゃんと出してきていれば出るようだ。10万点ナリ。

バキュラ地帯が続く中、エリア5で登場した星型の中型機が出現するので、張り付いて撃ち込んで速攻で破壊する。

次の小アンドアジェネシス×3はけっこう厳しい割にパターン化もできないので嫌な場所だ。実力で避けるしかない。



中央の弾をよく見てかわす。

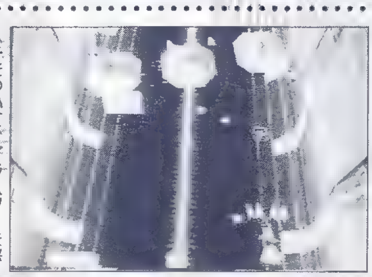


こいつらは、とにかく速攻。

バキュラ地帯が終わると、ドモグラム＋空中物の混合攻撃がしばらく続くがそれほど問題ないだろう。

写真②の場所、ガルデロータもどき砲台の右上でソルが出る。

写真③の場所は、左の床の上でソル×1と赤ソル×2本

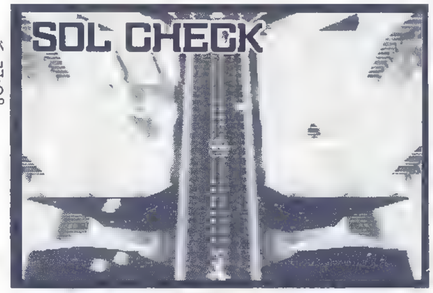


スキをついて、ブラスターを撃ちにいこう。



写真②ソル×1！

写真③右のガルデローダは先に撃つ。



が出る。

当然、右のガルデローダを先に撃ってから、ソルを撃ちにいこう。

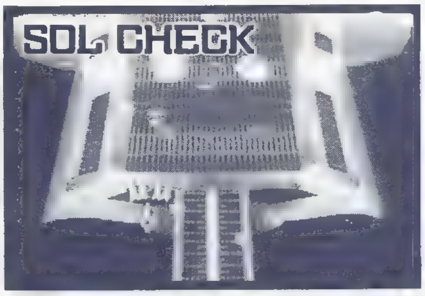
ここの赤ソル×2も、前の面のソルをすべて撃っていないと砲台ソルに化けてしまうので、そういう場合は気をつけて撃つようにしよう。

次のアイテム場所では、ボス用に緑のレーザーにしてもよいし、青のザッパーのまま行ってもよい（説明はボスのところで）。

ザコとレーザー中型機の混合攻撃の後、写真④のガルデローダ×2を速攻で撃つ。

最後のソル×3を撃ったら行き止まりになっている壁をザッパーで破壊する。

ついにラスボスとの対面だ。



写真④出遅れるとキツくなるぞ。



ソル×3。壁は破壊しないとつぶされて死ぬよ。

エリア7BOSS

このボスに対しては緑のレーザーか青のザッパーで戦う。レーザーだと護衛のザコが少し撃ちにくいが、ザッパーでやるよりは早く倒せる。

ザッパーだと逆で、護衛のザコは撃ちやすいが、倒すまでに多少時間がかかってしまう。

どちらも一長一短なので、自分のやり易いほうでやってみよう。

このボスは、本体からの攻撃はレーザーのバラまきぐらいで、それだけなら大したことはない。

しかし、このレーザーのバラまきに、護衛のレーザーがからむと非常によけづらい。

さらにドモグラムまで出てくる場合もある。

とにかく、護衛やドモグラムは速攻で撃ってしまうしかない。護衛は上空に出現して止まっていることがあるが、降りて来るまでは無視。降りて来たら最優先で撃つ。

それでも、護衛やドモグラムの攻撃と本体からのバラまきレーザーが同時に来てしまう場合もあると思うが、これはもう、見切って避けるしかない。

このレーザーは、最初はすごく避け辛く感じると思うが、目が慣れるとかなり見切れるようになるからがんばって避けてみよう。

このボス、耐久力はそんなにないから、残機が1機あれば十分倒せるぞ。



実力で見切って避けなくてはいけない場合も多い。

キャラ選択可能!?

知っている人もいると思うがこのゲーム、ソルバルウ以外のキャラでもプレイできるぞ。

やり方は簡単、コイン投入後に1P側ならレバー左とA+Bを押しながらスタートボタンを押しっぱなしでスタート。2P側はレバー右で同様の操作でゲームスタートすればOK。

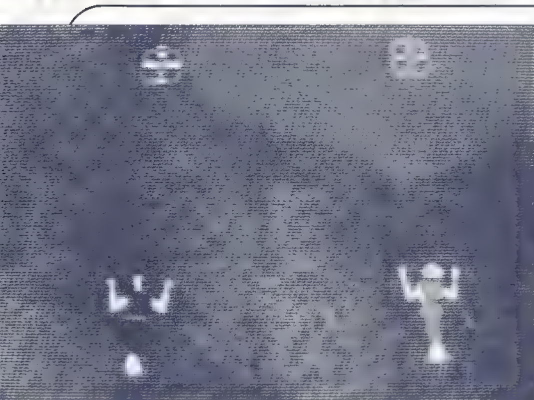
1P側だと平八、2P側だとポールがマイキャラとして画面に現れる。

性能のほうはというと平八は遅すぎ、ポールは速すぎで全然使えない。

平八は最初からショットパワーMAXなのだが、死ねばちゃんとパワーダウンしてるし、ポールはシューティング史上最速なのでは?というほどの速さだ。

平八ならともかく、ポールでクリアはちょっと…。

ゼビウス軍との戦いは、ソルバルウが一番のようだ。



……。ハッキリ言って、お金出してやるの嫌です。

初級コースでドリフト走行を覚えよう!



タイムアタックモードがある！それを使えばダメージに関係なく走れる！こりゃ練習にもってこいだね！

担当：ずるずる

敵車がいない！タイムアタックモード ダメージも受けないぞ！

レースゲームの面白いところは、敵がいることでバトルができるということ。1つずつ順位を上げていってトップを追っていくところがいいんだよね。それもまた1つの楽しみ方だ。もしこのゲームを純粋に極めようとしたら…。



このコースセレクト画面時にスタートボタンを押しっぱなしで選ぶ。

そんなプレイヤーのためにこのゲームには「タイムアタックモード」があるのです。それをここで紹介しましょう。

そのモードは、まさしくタイムアタックするためにコース上には君のマシンだけしか存在しない。たった1人で走るわけだ。ジャマ者いないー

そんな条件にプラスして、なんとダメージも受けないー





気にしていない人は分らないかも…。ダメージゲージがないのです！

タイムアタックでのプレイ中の画面を載せてみたが、画面右上、いつもならそこにダメージゲージがあるはずなのに…ないーないのですーということは…ぶつかってもOK。でもそれって上手になるとほとんど問題なくなることなんだよね。

さてそのモードにする方法だが、コースセレクトをする画面のとき、スタートボタンを押しっぱなしにしながらコースを選択する。これだけーこれだけですぐに「タイム アタック」モードになるのです。簡単っしょー

このモードにすれば敵もいないので安心してラインをトレースできるハズ。ミスは…ぜ〜んぶ君のせいだー

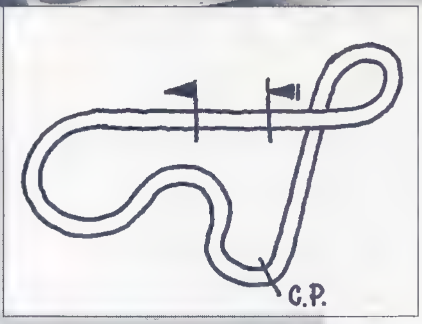
まあ走りやすいってことで上達も早いし、使ってみては。

なおこのモード、通信対戦時においても可能。参加するプレイヤーが全員同じように「タイムアタック」モードを選択すればいい。妙に熱いバトルになるぞこれは!!



ふむ、安定しているみたい。ミスは自分の責任！

初級コース、左回り
しっかり走るコツを覚える!



これから始めるという人もいるだろうし、まだどう走ったらいいのか分からない人もいるかと思うが、このコースでモンスターマシンの走らせ方を覚えていく（最初から速いのに慣れるほうがいい）。その走らせ方は、ドリフト走行である。これを覚えてミスなく走れることを目標とする。

今回走るこのコースは、コース幅も広く、きつ～いカーブも少ないので事故ることは少ないと思うが、大変なのはそのレベルから速いラインにマシンを合わせていく作業だ。

少しでもインへ!そのためにドリフトを覚える。そしてさらに速く走るように!

いざコースに出るわけだが乗るマシンは…そう、これしかないでしょう!真っ赤なマシンしか!あとはタイムアタックモードにすればOK

さあスタート。ここで気をつけることは、トルクをかけすぎるとすぐホイールスピンをするので、スタート前は6500回転ぐらいに合わせて待ち、GO!で全開にする!



タコメーターに注意。6500回転に!7000回転は危険!

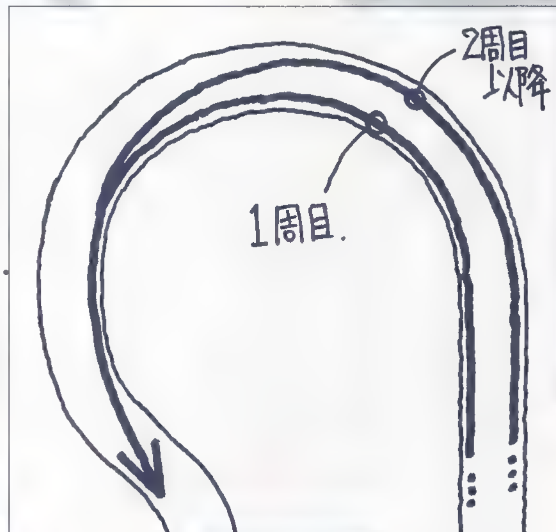
スタートしたらそのまま直進。そのままバンクカーブのインへ飛び込んでいく。

そのままインをキープしながらこのバンクカーブを抜け、次の右カーブへできるだけ直線的に抜けていく。それができると、ちょっとだけ加速できる。やるしかないっしょ!でもこのインから入って抜けていく走り方はいまのところ1周目だけ。2周目以降はトップスピードを生かすためにアウトから入るようになる。



スタートしたらそのまま直進してバンクカーブへ!

そのほうがトップスピードを維持できる時間が長いからだ。あとはどこでインに切り込むかだ。



バンクカーブのインについてだが、芝の部分からグンと斜度がついているので、そのギリギリまで降りて走る（少し芝に入っても大丈夫だけど）。



インからバンクカーブへ!1周目はこれでいいだろう。

きちんとインをキープして走り、バンクカーブの傾きがなくなる頃、このカーブの傾きも終わる。するとその先に右カーブが見えてくる。ここでラインを変えていく。

いっぱいまでインにいたところから、ギュッとハンドルを戻して、次の右カーブのインに向け、マシンを直進状態にする。ここで少しずつ戻してから切り返すようにすると加速せずに進入してしまう。一気に直進させることで少しでも加速をさせ、タイムアップを狙いたいところだ。

直進しながら右カーブのインへ。もう少しでいっぱいまでインに寄る!というとき、アクセルを緩め、ブレーキをガアンと踏み、右へギュッと一度切り込み、マシンのテールを外へ振り出してドリフト走行に入っていく。



インから次の右カーブのインへ抜ける!直線的に走るぞ!

ここをグリップ走行で抜けていくことは可能なのだが、かなりのテクが必要。

もしやられる方がいるかもしれないので、一応やり方を書いておくと、バンクカーブのインからこの右カーブのインに向かう途中の直進状態でブレーキを踏み、コースアウトしないスピードに合わせていく。できれば多めにブレーキを踏むほうが次の左カーブをアウト寄りから入ることができる。これの重要な点は、直進時にブレーキを踏むこと。直進していないのにブレーキを踏むと外へ出ようとする遠心力と反応してドリフト状態に入ってしまうからだ。あの短い距離で直進させるのはけっこうムズイよ～!やる?



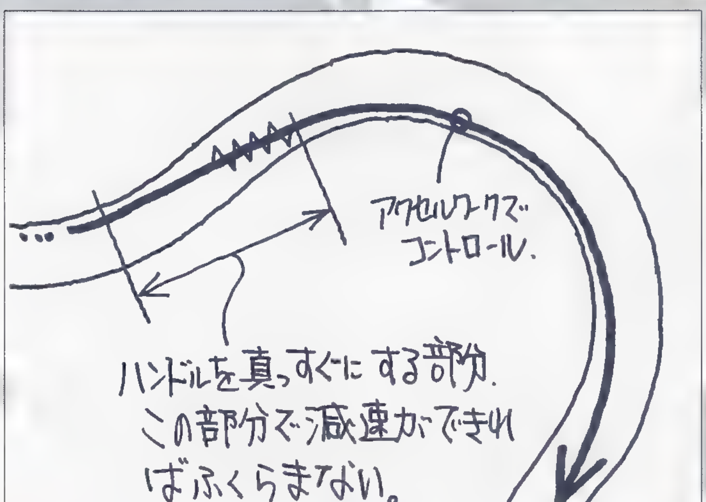
難しく思えるのは次の左カーブの進入があるためだろう。

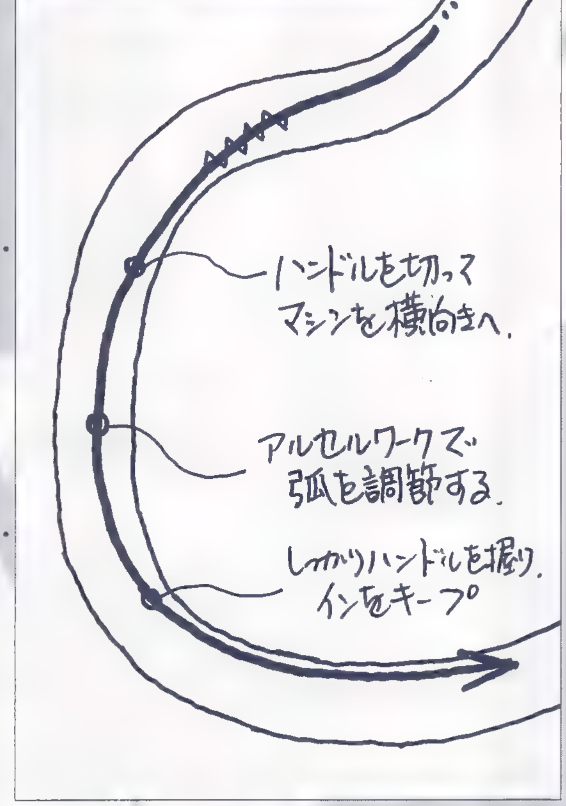
この右カーブの出口では、あまりふくらまないように努めればあとは大丈夫。その理由は、その先にあるきつい左カーブの連続に備えるためだ。

少しでもアウトから入ればインをキープしやすいね。

右カーブをあまりふくらまないように抜けたら次の連続の左カーブへ。

この2つのカーブ、1つの弧にして抜けていく。それを





実行するのに重要になるのが1つ目の左カーブの進入だ。
　1つ目の進入もできるだけアウトから入るようにする。これにより、ドリフト走行に入ってから次の2つ目の左カーブまであまりふくらまないラインを作ることができる。
　まずは1つ目の進入。アウトよりインに入るが、インに到達する前にアクセルを緩めるのとブレーキを踏む&左への切り込みでドリフト走行に入る。この状態に入りつつインを突いていくようにする。
　インを突いたあと、アウト側へふくらんでいくのだが、このとき、アクセルをコントロールしてできるだけふくらむのを抑える。そしてハンドルも少し長めに左に切り続けてマシンを横にしていく。
　横にする理由は、2つ目の左カーブの脱出時にすでにその方向にマシンを向けておくためだ。この横にする具合がなかなかマニアックかも。
　やや変形した弧を作りながら、ドリフト走行しつつ2つ目の左カーブに進入、そして脱出をしていく。
　向きが合っていれば、2つ目の左カーブを脱出した直後は、すでにストレートの一番左側を走れるはずだ。
　トンネルのあるこの直線では、その左側をそのまま走り、その先に待つ最後のカーブへ。
　トンネルを抜け出る前からラインを少しずつ右へ移していく。この理由は、一気にインへ突入するときよりもより確実にインをキープするためだ。安定してインを走れるようになりたい。
　少しずつインに入っていき真正面に赤い看板が見えたとき、アクセルを緩め、ブレーキを踏み、右へギュッと切り込んで踏みドリフト走行に入る。
　ドリフト状態に入るとアウトへふくらもうとするので、これを抑えるため、早めにアクセルを緩めていく。
　そのふくらむのが収まると急にインに向かいだすことがあるので、ここは慎重にハンドルをコントロールして事故らないようにしよう。これでしっかりインをキープし、メインストレートへ…。


できるだけアウトから入ってふくらまないように努める!


ドリフト走行を調整して脱出方向を合わせられるように!

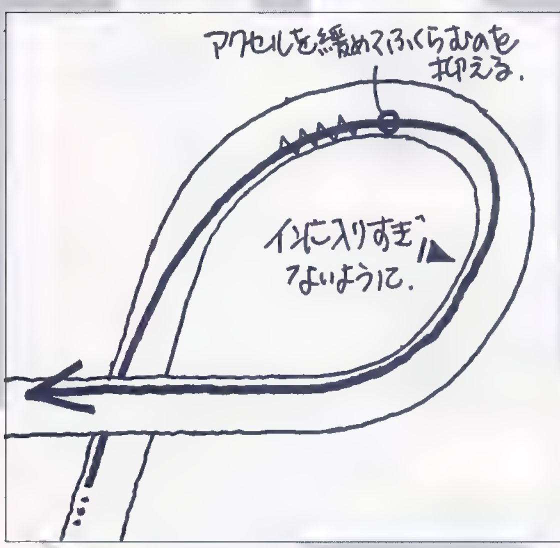



やや強引にインに入りながらドリフト走行に入るといいだろう。

2周目以降のバンクカーブ

最終の右カーブをインで抜けてくると、メインのストレートは一番右を走っているはず。そのままそこを走り、どんどん加速していく。
　330㎞/hを超えたあたりでバンクカーブへ進入ー
　そのスピードを維持したままバンクカーブの一番外側、高いところを走る。外側の壁に触れないように気をつけるのがかなり難しい。
　半分ぐらいバンクカーブを走ったところで、その先の右カーブをアウトから進入するため、バンクカーブのインへ降りていかないといけない。
　330㎞/h以上のスピードから325㎞/hぐらいで降りていく。インへ降りていくとき、インに対して角度が付いているので、即ハンドルを戻せる準備をしておくこと。
　せっかく速かったのに芝に入っちゃったらもったいないしね。慎重にねー


2周目以降は、思いきりアウトから一高いスピードで進入だー

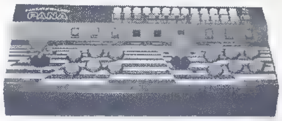
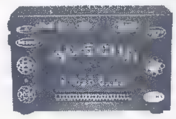
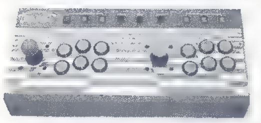
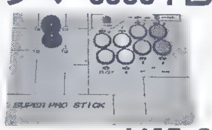
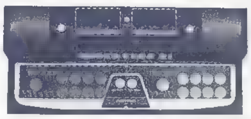



高いところから低いところへ。インに入りすぎるのに注意ー

ミスを減らしてタイムアップ!

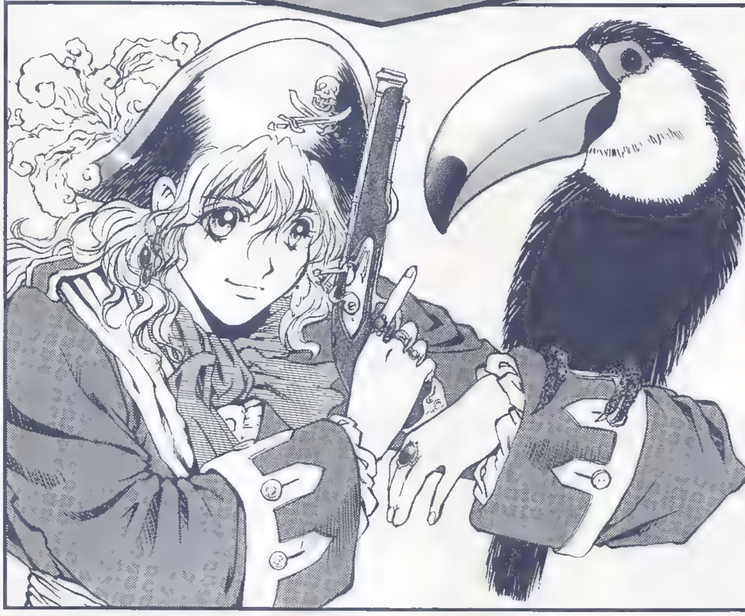
まずライン通りに走らせることが大切。そのためには、先行動作が必要になってくる。
　早めに行動しておけば、調整する時間ができるので直すこともできるからだ。これによりもう少し遅いタイミングでもいいなとか、リカバリーを覚えるなどのテクニックを身に付けていく。
　それをくり返していくとだんだん安定してくる。
　より上を目指すなら…やはりドリフト走行のコントロールだろう。しっかりマシンを横(向けすぎに注意ー)にし、アクセルをオフにすることでふくらまないようにしよう。

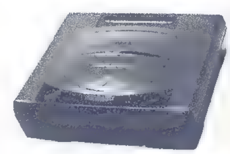
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG  ¥38,000	シグマAV-5000  ¥26,000
PANA CUSTOM LONG  ¥34,000	シグマ-8000TB  ¥15,800
SUPER VEGA 21  スーパーストII対応¥65,000	ボードマスター(ボードA)  ¥48,000

レーザーディスク(ボックスに限り)買取りやっています。
ゲームグッズ関連、コミックその他買取りやっています。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



NEO·GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価

FAXサービスをご利用くだされば、最新の買取価格表が取り出せます!

アニメ・特撮物レーザーディスク高価買い取りします(BOX専用)

ゲーム関連・コミックetc.の買い取りもやっています。
詳しくは電話かBOX番号567892#へ。

家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、右記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

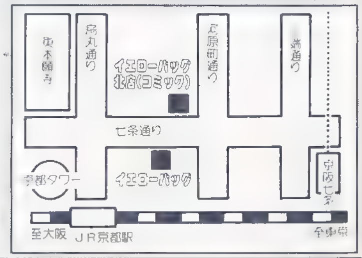
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
書籍編集部 行

(ふりがな)お名前	年齢 (　) 歳 性別 (男・女)
(ふりがな)ご住所 〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
（9月30日号）

キリトリ線

(ふりがな)お名前	年齢 (　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　) ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
KOF'96ムック係

キリトリ線

(ふりがな)お名前	年齢 (　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　) ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

みんなが希望するおもしろい本を出したい！
ぜひ、みんなの熱い声を書籍部にプリーズ!!

※以下のアンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名様にテレホンカードをプレゼントいたします。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。締め切りは1996年9月6日消印有効です。

■謎本シリーズで発売してほしいゲームタイトルを3つお書きください。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫で執筆してほしい作家を3人お書き下さい。
（　　）（　　）（　　）

■好きなイラストレーターを3人お書きください。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫に期待することをお書きください（できるだけ具体的に）。

■あなたが発売してほしい単行本の企画についてご自由にお書きください（できるだけ具体的に）。

■その他、ご意見・ご希望などをお書きください。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 人気投票

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
好きなキャラ(　　　　　　)嫌いなキャラ(　　　　　　)
理由(それぞれ)

イラスト&文章ネタ大募集中！締め切りは9月24日（必着）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			
ゲームセンター 名前			
ゲームセンター 住所		電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

HB倶楽部は新しく変わります！

NOW ON
最新同人誌誌上通販！
SALE

最強の品揃え、迅速な処理、売り切れる前に即通販!

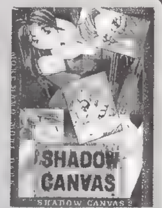
※今回掲載した商品のお申し込みは、各掲載紙の翌月号発売をもって締め切らせていただきます。18歳以下禁止!

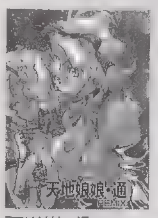
同じ買うなら安さで勝負っ！虎が踊れば、龍が舞い上がる。マニア最強の友!!


「CHERRY PIE3」
NGK ¥1,300
アニ・パロのH度高し楽しく読めて抜ける!?


「桜の園」
B-KISS ¥600
桜子ちゃんが大好きな人には超お勧め!!


「TWO LIFE」
エフェクター ¥1,000
モノトーンクラブが作った美少女イラスト集。


「SHADOW CANVAS2」
STUDIO BIG-X ¥950
Hマンガだけじゃなくて小説も読めるオトクな本。


「天地娘娘・通」
エフェクター ¥1,100
天地の女性キャラが乱れまくる!!満足度高し!!


「EDEN」
STUDIO TIME ¥650
愛天使と悪魔のカラミが凄い!!ファンなら買え。


「スペシャル・ローリングサンデー」
うなぎのぼり ¥1,100
某少年サ○デーのパロ本。でも内容はエッチ♡


「密林果汁6」
Y・M・戦車 ¥1,100
よしだよしみ氏を中心に実力作家で固めた一冊。


「妖絶 天狼抜刀牙」
伏魔殿 ¥1,100
セーラームーンのH本レズシーンがたまらない。


「WATER HEVEN」
PINK VISION ¥1,200
格ゲーキャラのHが見たいなら買うべし!!


「FIRST CONTACT」
香陽堂 ¥900
女性作家によるEVAのH本!!作りがいい♡


「DUMMY LIP」
モノクローム ¥1,100
ゲンドウがレイ・アスカを陵辱しまくるぞお!!

改善計画 1
同人誌出血値下げ!

日頃の感謝とまんがキッズ開店を記念して、同人誌を出血値下げ／ マニアあってのこの業界。これからもHBをよろしく。

改善計画 2
合理的システム処理

欲しいと思ったらすぐにでも手にしたい／ そんな君たちの為に合理的で迅速な処理を心がけます。すぐ通販だっ／

改善計画 3
同人アイテム倍増!

同人誌のみならずマニアのためのアイテムやイベントが目白押し／ 詳しくは、まんがキッズで問い合わせだっ／

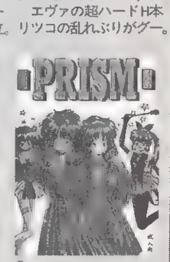
値下げ断行!

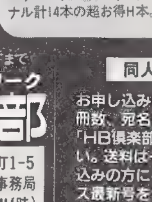


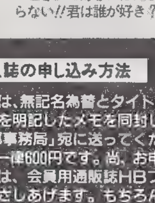

「恋する唇」
香陽堂 ¥1,100
レイアースのH本。海のHから始まる大騒動!!

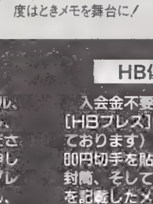

「大偽善」
Vachicalist ¥850
ゲーキャラ大集合!!エロス&バイオンスの一冊。

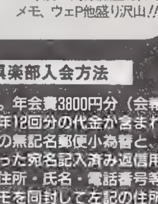

「ANGEL IN ACTION」
メンソレータム サロンパス ¥700
餓狼・不知火舞オンリー本。ハード・ソフト2本立。


「影護4」
テールofニヤリー ¥1,100
エヴァの超ハードH本リツコの乱れぶりがグー。


「DOG'S」
PONPLAS ¥2,000
ゲーム、アニパロ、オリジナル計14本の超お得H本。


「君の青春はときめいているか」
STUDIO BOOBY TRAP ¥850
ときメモ好きにはたまらない!!君は誰が好き？


「電子戦隊NanDemo-9」
釣りキチ同盟 ¥700
NandemoRシリーズが今度はときメモを舞台に／


「PRISM」
阿修羅屋 ¥1,100
今度の阿修羅屋はときメモ、ウェP他盛り沢山!!

※以前通販で牧野竜一、他の作家の原画集を申し込まれた方で、まだ返金されていない方がいましたら、御連絡下さい。

まんがキッズ☎03-3350-6651

まんがキッズ 大好評盛業中!

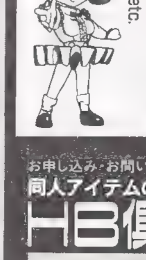
マニアのための究極の同人アイテム専門店

6月中旬、ついに当倶楽部のアンテナショップ『マンガKIDS』が開店の運びとなりました。開店当日は多くのまんがファンの皆様にお越しいただき、スタッフ一同感激しております。さて、今回は夏の一大イベント・コミケットがありました。『まんがキッズ』ではそれにあわせ大量に新規アイテムを導入し、プレミアム同人誌、サイン本、有名アニメーターのセル画等を放出。イベント価格に近づくよう努力していきます。



「まんがの森」から約3分。丸井メンズ館となり「釣りの上州屋」の上3階。新宿区新宿3-17-1 山本ビル3階

まだまだあるよ♥ 通販可能サークル!



プリンセスプロジェクト／ANES THE SIA／ぱのらま館／ぱれお・ぽらどきしあ／COLT D／BANANA CHIPS etc.

お申し込み・お問い合わせは以下まで
同人アイテムのネットワーク
HB倶楽部
〒162 東京都新宿区富久町1-5
ナイトスピリッツビル2F HB倶楽部事務局
TEL.03-5379-0967(AM11時～PM4時)

同人誌の申し込み方法
お申し込みは、無記名為替とタイトル、冊数、宛名を明記したメモを同封し、「HB倶楽部事務局」宛に送ってください。送料は一律600円です。尚、お申し込みの方には、会員用通販誌HBプレス最新号をさしあげます。もちろん、これを利用しての通販も可能です。

HB倶楽部入会方法
入会金不要。年会費3800円分（会報[HBプレス]年12回分の代金が含まれております）の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名記入済み返信用封筒、そして住所・氏名・電話番号等を記載したメモを同封して左記の住所までお送り下さい。

なっなんと!
試合中にあのボタンを押すと…

スーパーパズルファイターIIX

担当：P・鈴木

©CAPCOM

みんな、CPUデビロットには乱入されたかな?
今回はその出現方法からいくぞ。ちなみに"あのボタン"とはスタートのことね。

いよいよお待ちかねのキャラ攻略のスタートだ。さっそく始めようといいたいところだが、その前に例の彼女、CPUデビロット姫に乱入される条件から公表するとしよう。

結構条件が厳しいかもね

次の4つの条件を6人目を倒した時点ですべてクリアしていれば、7人目と闘う前にデビロット姫と対戦することになる。

・あけぼのフィニッシュを決める。
・60秒以内に相手を倒す。
・4連鎖以上上きめる。
・20個以上のパワージェムを作り、消す。

この4つの条件は1人目で全部クリアしてもよいし、1人につき1つずつクリアしてもよい。どのような形でも良いから、すべてクリアすればデビロットは出てくるぞ。ただ、コンティニューしたり、乱入されたりした場合は、それまで達成してきた条件がクリアされてしまう。

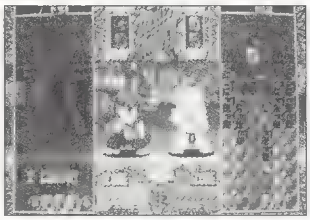
途中から再び条件を達成するのは難しいので、1コインで最初から始めることをすすめる。

条件をすべて達成させるまでの流れとしては、まずはじめの1、2ステージでは、パワージェムの20個を狙う。一番条件が難しいので、なりふりかまわずスピード重視でジェムを作ってしまおう。スーパーフィニッシュもおまけについてくればもうけものだ。

残りのステージで4連鎖を狙う。25組周期でレインボージェムが出てきてしまうことに注意。タイムは意識せずとも達成できるはずだ。

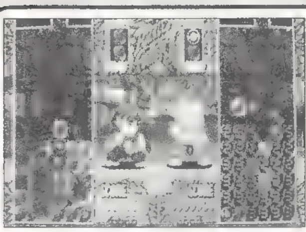
本気をみせてくれ リュウ

リュウの攻撃パターンは縦1列に同色が降ってくるものだ。パワージェムに変えられにくいという点は悪くはないのだが、クラッシュジェム1個で復活されやすいのは困りもの。相手フィールドを見ながら闘わなくてはならないテクニカルキャラだ。

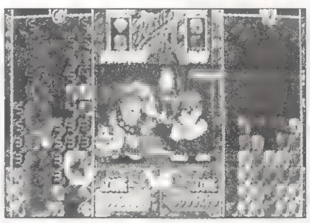

こうやってカウンタージェムでふたをするのが有効。

リュウを使う人は、大きなパワージェムを作っておかなければならない。大きな攻撃をした後に、時間をかけてカウンタージェムでフタをしないと、すぐに自陣に攻撃が返ってきてしまうからだ。アフターフォローが大切だぞ。マイペースにジェムを送ることも結構重要なことだ。

相手フィールドを見て、送ったカウンタージェムの上に他色のジェムが置いてあるようなら、少量でもいいのでジェムを送っておこう。この繰り返しで相手フィールドが半分ほど埋まったら、育てていたパワージェムでとどめをさす。理想どおり事を運ぶのは難しいかもしれないが、これが最善の方法だと思われる。

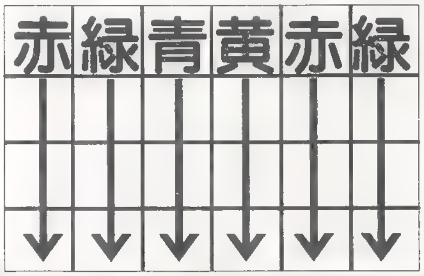

相手陣地がこれくらい積まれたらパワージェムを消そう。

リュウを相手にした時の対処法は数多くあるが、代表的なものを挙げておく。


このような感じでセッティングしておけばひとまず安心。

2、3列目には赤のパワージェムを作ることを心がける。一番左の列に降ってくるのは赤だからだ。一緒に消していけば攻撃も兼ねられるぞ。

また、左から4列目は黄色なので、3列目から4列目の中央あたりに黄色のクラッシュジェムを仕掛けることで中途半端な攻撃なら自動的に消していくことができる。これらを守ればリュウ戦は大丈夫だ。



読みがあまいぜ! ケン

ケンの攻撃パターンは横一列に同色が落ちてくるものだが、落ちてくる際に段差があるとずれるようにジェムが降ってきてしまう。そのためケンは性格通りの攻め型キャラになっているぞ。

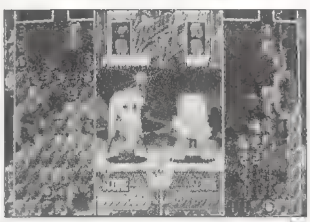

赤のジェムだらけ、という状況はできるだけ避けたいよね。

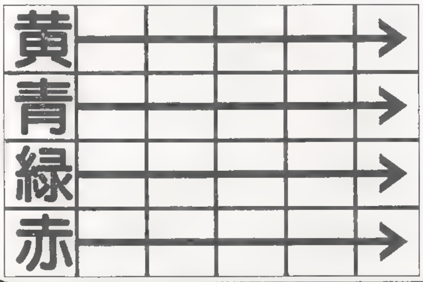
ケンは少ない量の攻撃をするのを極力避けたい。カウンタージェムが、赤ばかりになってしまうためだ。それではせっかくの「ずれて降る」という特性も生かせない。最低でも15個ぐらいの量はほしいものだ。よってケンの作戦は、相手の攻撃につきあわずに大きなパワージェムを消し、ラッシュでとどめを刺すというものになってくる。大量のジェムを一気に送ることができれば、相手はそう簡単に立て直すことはできないのでかなり優位に立つことができる。


赤は消さずにひたすらつなげておくことを心がける。

あとはじっくり攻めても再び大きなジェムを消しても良い。

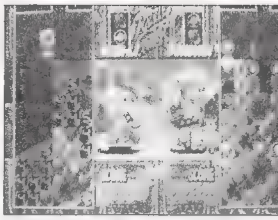
さてケンを相手にする場合だが、ジェムを大きくしようとするケンを何とか阻止する、という形になってくる。少々押され気味な展開になってしまう感は否めないが、うまくケンの妨害をすることができれば、自陣を赤のクラッシュジェムで一杯にして大きな反撃をすることができる。その準備として赤のジェムをできるだけつなぎ、クラッシュジェムを残しておくということ、レインボージェムはなるべく緑を消すということの2点は守っていきたい。ケンに大きな攻撃をさせずに赤のジェムをためていけば勝機はある。ラストのラッシュ用にジェムを作れればなお良いぞ。


特別な理由がない限り、レインボージェムは緑の上に置こう。



頭脳の勝利ね チュンリー

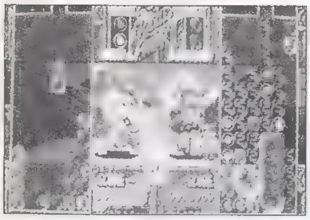
チュンリーの攻撃パターンはチェック状に2×2ずつ固まって降るもので、いきなりパワージェムの形で落ちるところが痛いポイントになっている。一応、段差があればずれて降らせることができるが、



ねえ、これって前回みたいにボバーンってなる気がしない?

同色のジェムがつながっている場合も多く、多少苦しい闘いが予想されるキャラである。

チュンリーを使う人は、ちまちま送っても攻撃になっていないことをまず覚えよう。最低18個ないと相手陣地のパワージェム作りに貢献することになってしまう。よってチュンリーも大きな攻撃を重視するキャラだ。できることならゴミジェムを消すことすらも避け、一回のラッシュでとどめをさせるようにしたい。相手陣地をみて、デコボコになっているようなら攻撃を仕掛けるチャンスは訪れてくるだろう。以上の点からチュンリーは忍耐のキャラだといえるだろう。



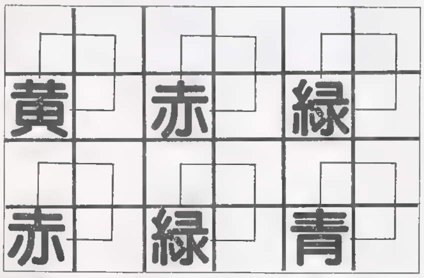
これくらい相手陣地に段差があれば攻撃もしやすいんだけどね。

チュンリーを相手にした場合に行うことは簡単だ。左から1、2列目に赤、3、4列目に緑を積んでいく。2、3列目でジェムを育てないという点がポイント。この積み方をすれば、相手のカウンタージェムを利用してジェムを育てていくことができる。赤のジェムは育て続け、緑のジェムを牽制用に使えば、チュンリー戦でいきづまることはないだろう。くれぐれも2、3列目でパワージェムを作らないように。色がずれるぞ。



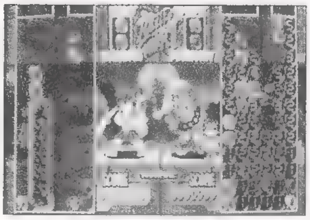
もう、どんどん送ってきてって感じ。ゴミジェムは消してね。

もし13個以上ジェムを降らされてしまった場合は、色が異なる部分を消しておくと良い。一回のラッシュで負けるとき以外は苦労なく勝てるぞ。



人生バラ色 さくら

さくらの攻撃パターンは、リュウのパターンをまねたつもりで見間違えたらしく、両端は縦に、中央の4列は横に降るものになっている。だが、その結果リュウより崩されにくい、という皮肉なものとなってしまった。



こうなればこっちのもの。復活は難しくなるぞ。

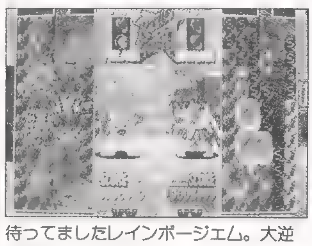
さくらは割に安定しているキャラで、送るジェムの量をあまり気にしなくて良いところが利点だ。さすがに毎回6個以下しか送れないのは困りものだが、10個前後の量をこまめに送るだけでも効果的なので、そういう点から初心者向けのキャラになっている。ほかのキャラの攻撃パターンは24個ないしは48個周期なのに対し、さくらは12個周期になっているのも理由の1つだ。

戦略のほうも自由度が高く、こまめに送って相手の邪魔をしてから中くらいの量を連発しても良いし、大きくためてラッシュっぽく攻めても良い。自分なりのオリジナルな闘いができるので楽しんでいいぞ。



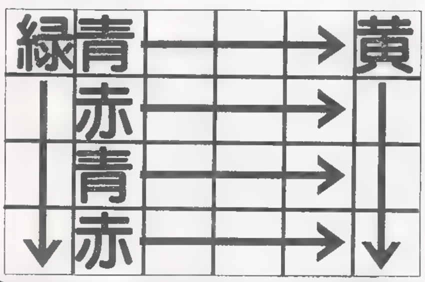
クラッシュジェムをちりばめておくのもおもしろいね。

最も効率の良い攻め方は、相手の陣地が1段ずつずれているときに大量のジェムを送る。これで相手の陣地にはチェック状になった赤と青のジェムが降りそそがれるだろう。



待ってましたレインボージェム。大逆転も夢じゃないぞ。

さくらを相手にした場合は、少し変わった作戦をとる。中央の4列はなるべく赤と青のジェムを積み、つなげておく。最初のうちはパワージェムを作ることもできるだろうが、さくらに攻撃されてからはそうもいかなくなる。ジェムをつなげて一気に消せば一発KOも可能。追いつめられたときにレインボージェムが出たら赤か青を消すのも重要だ。



どのマシンで走る！

腕で勝負？マシンで勝負？

SIDE BY SIDE
サイドバイサイド

速く走るならやはり速いマシンがいい。だが「こだわり」っていうのもあるよね。君はどのタイプだ？

担当：ずるずる

マシンを選ぶことでいろいろ楽しめる！

ドライブゲームというと、決まったマシンでいくつかあるコースから走るところを決めてプレイするのは多かったが、この「サイドバイサイド」では、4つのコースがあるが、目玉は選べるマシンだ。

このゲームで選べるマシンは全部で8種。それらは実在する「日本」のマシンたちだ。

まず目にしてほしいのは、左の表にある4つのマシン。どれもこれもハイスペックなもの。メーカーを代表する速～いマシンばかりだ。

下にある表にある4つのマシンは、このゲーム用にチューンされたものだ。速く走るためにチェーンされたマシンで走るのもいいだろう。

	HIGH SPEC MODEL			
	NISSAN SKYLINE GT-R	TOYOTA SUPRA RZ	HONDA NSX	ɛ̃fini RX-7 RZ
COLOR	ブルー	ガンメタル	イエロー	ブラック
TYPE	R33	JZA80	NA1	FD3S
DIMENSION (mm)	4675 ×1780 ×1360	4520 ×1810 ×1275	4430 ×1810 ×1170	4280 ×1760 ×1230
WEIGHT (kg)	1530	1490	1350	1250
ENGINE	RB26DETT DOHC TWIN TURBO	2JZ-GTE TWO WAY TWIN TURBO	C30A V6 DDIHC VTEC	13B-REW SEQUENTIAL TWIN TURBO
総排気量 (cc)	2568	2997	2977	654× 2
最高出力 (PS/r.p.m)	280/6800	280/5600	280/7300	280/6500
最大トルク (kg-m/r.p.m)	37.5/4400	44.0/3600	30.0/5400	30.0/5000

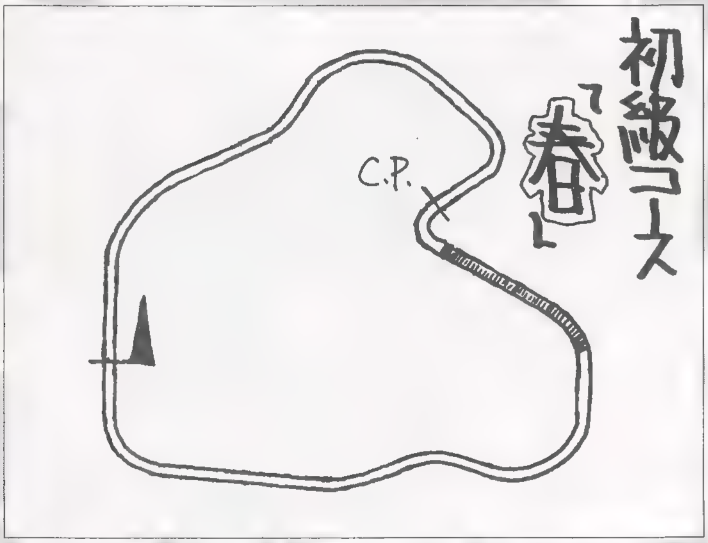
	RACING TUNE MODEL			
	NISSAN SILVIA K's	TOYOTA TRUENO GTV	HONDA CIVIC SIR	SAVANNA RX-7 ∞
COLOR	サーモンピンク	パンダ(白黒)	グリーン	レッド
TYPE	S13	AE86	EG6	FC3S
DIMENSION (mm)	4470 ×1690 ×1290	4205 ×1625 ×1335	4070 ×1695 ×1350	4335 ×1690 ×1270
WEIGHT (kg)	1190	940	1040	1250
ENGINE	SR20DET TWIN CAM TURBO	4A-GEU DOHC 4 VALVE	B16A DOHC VTEC	13BT RE TURBO
総排気量 (cc)	1998	1587	1595	654× 2
最高出力 (PS/r.p.m)	250/6000＋α	130/6600＋α	170/7800＋α	205/6500＋α
最大トルク (kg-m/r.p.m)	28.0/4000＋α	15.2/5200＋α	16.0/7300＋α	27.5/3500＋α

マシンに頼るのもいいが最終的には腕だ！

速いマシンで走れば速いのは当たり前だが、それは乗り手が同じ場合のこと。もしその乗り手が違えば…。どんなに高性能なマシンでもへったくそなドライバーじゃあKカーにも負けることもーまあそれは言いすぎだが、やはり乗り手のテクニックも速く走る上では重要になってくる。

そこにちょっと注目ー速く走るなら速いマシンを選べばいい。でも走りにこだわるとき、必ずしも速いマシンでなくてもいいはず。

「シビックでGT－Rを抜く！」な～んていう思いがあってもいい。それができちゃうのがこのゲームのいいところ。君はどっち派？



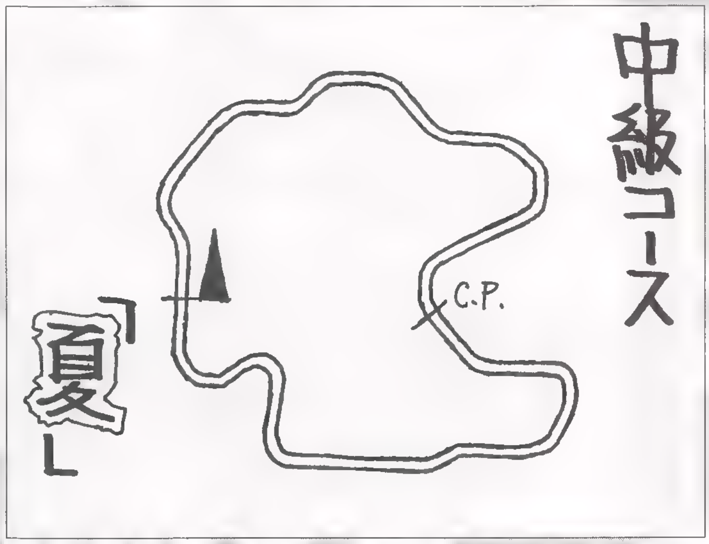
初級コース「春」

このコース、見てわかる通り、きついカーブは中盤に1つぐらいしかない。しっかりコースを覚えればあとはとにかくふっとばすのみ!

あとはコースの幅を有効に使ってできるだけ高いスピードを維持しながらどんどん突き進んでいけばいい。マシンに慣れるならここでいいかな。



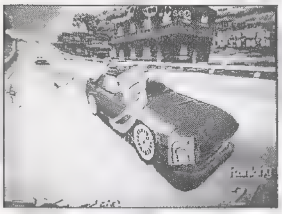
もうとばすしか!速いマシンだと気持ちがいいよきっと!



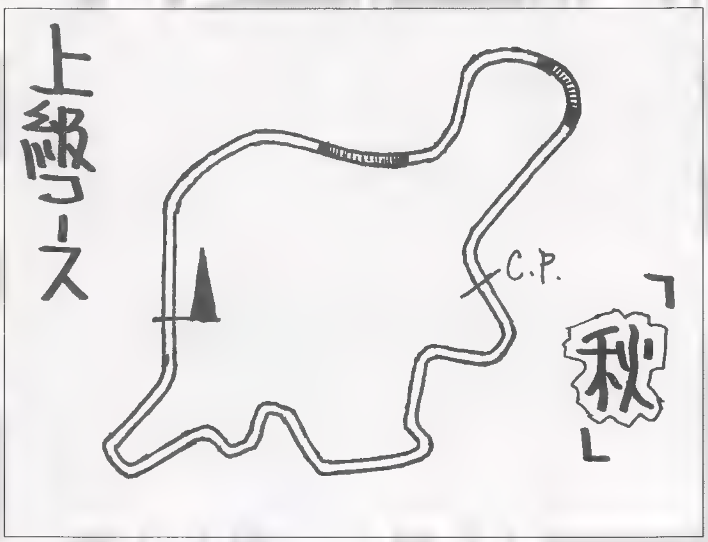
中級コース「夏」

これといってきつ〜いカーブはないものの、このコースには舗装されていない道路があるので、思いきりぶっとばすよりはやや慎重に走るようにしたいところ。

こういったコースはマシン性能よりもミスったときのリカバリー能力が発揮されるところ。どうかな君は?



マシンのコントロールを学ぶにはもってこいのコース。



上級コース「秋」

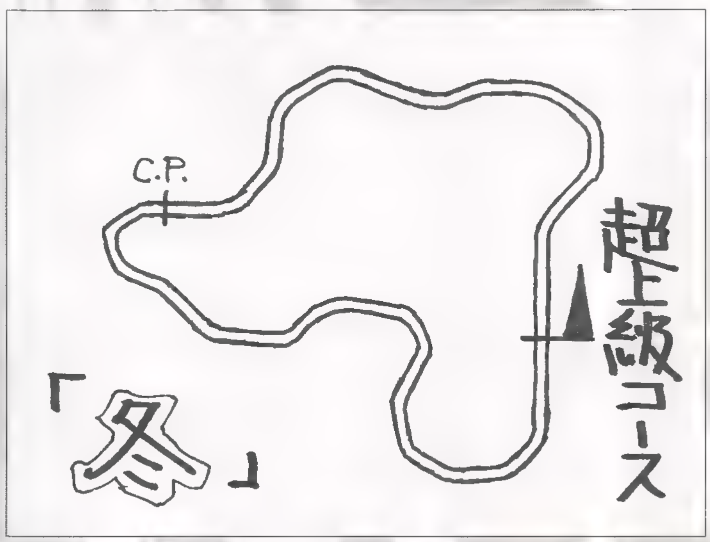
コース全体をみると、とばせる部分とカーブが多くきつくなる部分が半分ずつになっていることがわかる。

飛ばせる部分はまず問題ないが、手こずるのはやはり山岳地帯。道幅も狭いのでちょっと気を抜くとすぐ接触!

しっかりハンドルを握って気持ちを抑えていかないと…。



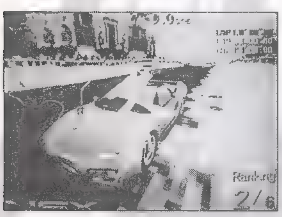
ま〜ずコースの暗記から。そこから攻めることが始まる。



超上級コース「冬」

超上級のコースの内容は雪道。みなさん、雪道をとばしたことあります?けっこう怖いっスよ(体験談)。あのハンドルの軽くなる感覚、よけいに力が入ってミスすることもあったっけ…。

まあとにかく難しいっス。グリップのなさに慣れていくことが上達のコツでしょう。



テクも重要だが、勇気も必要!極限のコントロールで対応だ!

戦国ブレード

実用度大の面セレクト&タヌキセレクト公開!



©彩京　1996

今回は小ネタ集。タヌキを自由自在に出す方法と、前半3ステージの面セレクト大公開の巻である。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

前々回のお詫び

まずは、今回のネタに入る前に、一つ前々回の攻略のなかで、手違いがあったことをお詫びしておこうと思う。

それは、城内下の段ステージの攻略の部分の中で、中ボスの牛鬼の部分である。

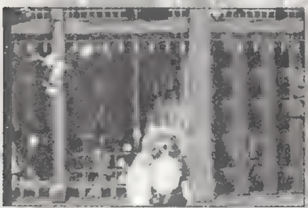
写真をみてもらおう。本文の中で、「ごくたま一にタヌキが牛鬼のかわりに出現する」と書かれているが、**「こいつの出現確率は〇分の1」**と、肝心の出現確率で書いてなかったのだ!

これは私のミスです。申しわけありません。以後は気を付けますので見捨てないで。

てなわけで、ちゃんとした出現確率をあらためてここで書いておこう。

タヌキの出現確率は、5%。である。20分の1の確率で出現するってわけだね。

さて、それはそれとして、今回はそのタヌキをプレイヤーが任意に出現させる方法を公開しよう。タヌキだけでなく、牛鬼のほうも任意に出現させることができるので、知っておいてまず損はないぞ。



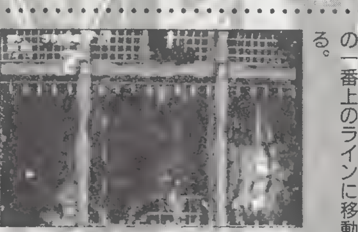
タヌキ、牛鬼の出現を任意で選べるぞ!

タヌキを練習しておきたいキミのために

タヌキは、今まで滅多に出現しないため、いきなり出現すると面くらって死んでしまうようなことも間々あったかと思う。

しかし、この方法でいつでもタヌキが出せるようになれば、もうタヌキなんて怖くない!

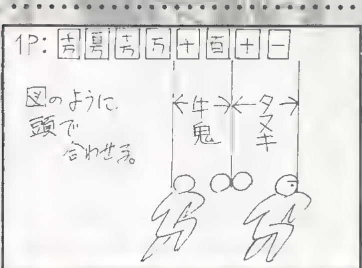
さて、その出現方法だが、まず、中ボスの牛鬼orタヌキが出現する前に、自機を画面の一番上のラインに移動させる。



まずは、中ボスが出る前に自機を画面一番上に合わせる。

そして、その自機を画面の一番上のラインに合わせたまま、自機の横にラインを、図のように一、十の位、もしくは百、千の位の位置に自機を合わせて、中ボスの出現を待ちかまえよう。

一、十の位に合わせるとタヌキが出現し、百、千の位に合わせると牛鬼が出現するのだ。





一、十の位に合わせるとタヌキが出る。



百、千の位に合わせると、牛鬼を任意で出せる。

実際にこのように自機を移動させようとすると、ザコの弾がちょっと邪魔になるが、ザコの弾が来たらちょっとだけ避けてすぐに画面の一番上に戻れば大丈夫。ちゃんと成功させれば、中ボスにタヌキ、もしくは牛鬼が任意に出現するというわけ。

タヌキを出したくなければ牛鬼を出して安定してもいいのだが、一応、タヌキのほうがちょっとだけ点数が高い。牛鬼、タヌキとも本体の点数が同じ5000点なのだが、倒した後に出す銭が、牛鬼が8個なのに対して、タヌキは9個出すのだ。1個だけタヌキのほうが多い。

でも、実際は銭を取るタイミング次第なので、ホントにちょっとの差である。気休め程度。

まあ、1回ぐらいは試してみるといいと思うぞ。



タヌキのほうが銭を出す数がわずかに多い。

前半ランダムステージを任意に選ぶことが可能!

さて、次に公開するのは、前半のランダムステージを、プレイヤーが自分で任意に選ぶことができるというもの。

これは、前半3ステージで苦手な面があったり、練習したい場合などに役にたってくれるだろう。もちろん点数の高いステージを選んで、点数稼ぎにも大いに役立つ。

このコマンドを入力するのは、タイトル画面なので、コインを入れるまでに、自分の選びたいステージを決めておこう。

出現ステージ&出現順まで思いのまま

では、コマンドだが、ちょっとわかりにくいかもしれないので、細かく説明していこ

究極パターンで追い詰めろ！
極秘作戦！完全攻略を開始せよ！！

う。

1・コインを投入すると、タイトル画面が表示される。

2・Bボタンを押しっぱなしにする。

3・レバー操作により、出現ステージを選ぶ

上：森林ステージ
右：渓谷ステージ
下：祠ステージ
左：雲海ステージ

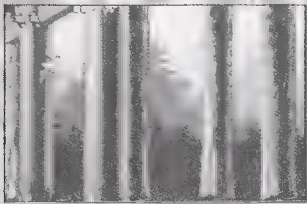
レバーを入れた順番は、そのままステージの出現順に対応しているので、上、右、下、と入力すれば、森林、渓谷、祠ステージの順番で出てくるというわけだ。



コインを入れてタイトルが出たらBボタンを押して…、



レバーを出したいステージ順に入力。


で、スタートしてゲームを始めればコマンド入力完了。

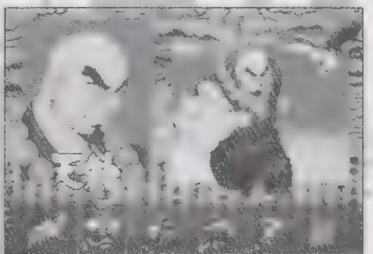
さらに、レバーを上に一回だけ入力すると、1面は森林ステージになり、その後の2ステージはランダムで出現することになる。

また、同じ方向に2回以上入力すると、同じ方向の入力は最後の入力のみ有効になるので、たとえば、上上上、と入力すると、1、2面めはランダム、3面のみ森林ステージとなる。同じように上上下、と入力すると、1面めはランダム、2面が森林、3面が祠ステージとなるのだ。

なお、4回以上レバー入力をしても、基本的には無効になる。ただ、4回以上入力するとたまに失敗してステージが変な順番で出てくるので、あまりよけいな入力はしないほうがいいだろう（一応この失敗にも法則性がありそうだが）。

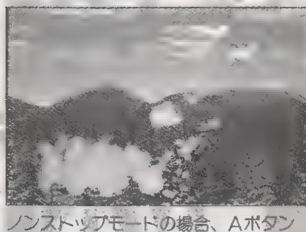
あと、残念ながら、2周目の前半ステージまでは選べないのであしからず。ガンバードのような"1周めで来なかったステージは2周めの1面に来る理論"も、戦国ブレードには当てはまらなかった。

レバーの入力が終わったら、あとはBボタンから手を離してもOK。そのままスタートしてゲームを始めればいいだけだ。

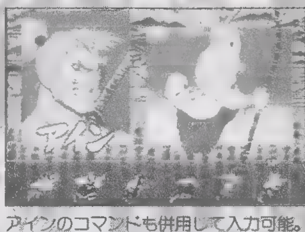

入力が終わったらもうボタンから手を離してもいい。

そのほかのコマンドも同時入力可能！

この面セレクトコマンドは、ほかの"ノンストップモード"コマンド&"アイン使用コマンド"との併用も可能で、ノンストップモードの場合は、タイトル画面でBボタンと同時にAボタンも押しっぱなしにしながらコマンドを入力すればOK。Aボタンはスタートボタンを押すまで押しっぱなしにしておくこと。


ノンストップモードの場合、Aボタン押しっぱなしでスタート。

アインのコマンドは、面セレクトのコマンドを入力したのち、普通にスタートして、キャラセレクト画面で例のコマンドを入力すればOK、という感じである。


アインのコマンドも併用して入力可能。

たぶん今後ハイスコアを狙うには必須となるであろう、このコマンド。一点でも高いステージの順番を探して高得点を目指そう。

では、また会う日までさようなら。

対戦やってる!?

神凰拳

家庭用もでたことだし
バッチリ
調べごとができるね。

最強の必殺技!

超神拳技

ゲージストック3つすべてを一度に景気よく使う超神拳技の公開だ。

担当：CAFE

ABC同時押しのゲージ溜めによる天変地異技と、BCD同時押しのゲージ溜めによる天変地異技2はマスターしたかな。今回はなんと、ゲージストックを3つすべて使用して発動させる超神拳技の紹介だ。超神拳という名を冠しているだけあってド派手な技ぞろい。一見の価値はあるぞ。

超神拳技

超神拳技を出せる条件はゲージストックが3つそろっているときか、体力が4分の1以下になってゲージが赤く点滅しているときだ。ゲージストックはABC溜め分でもBCD溜め分でも、それぞれが混在していても3つ溜まっていさえすればよい。ゲージが赤いときでもストックがあると使ってしまう点には要注意。

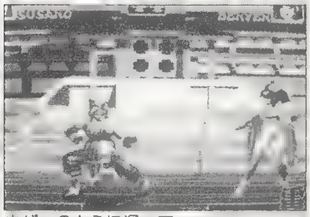


ゲージストックはABCとBCDのものが混在してよい。

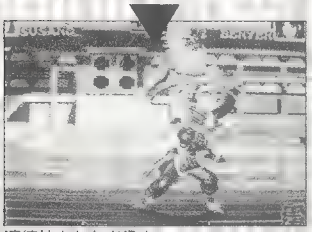
スサノオ　蒼明風雷拳

ホバーのように高速で滑り相手との間合いをつめ、突進技や龍破落脚を往復しながらたたき込み、黒龍砕で相手を空高く浮かせる。落ちてきたところにパンチを入れて締め。ガードされると、接近するだけで終わってしまう。

立ち大パンチなどから連続になるので狙っていきやすいぞ。



ホバーのように滑って、



連続技をたたき込む。

孫悟空　猿法術

孫悟空がいくつも分身を出し、それぞれで攻撃し、最後に孫悟空本体が槍身二起脚を放つ。

連続技にならないので使いにくい。3回削るので、削り技として使っていく手もあるが、猿陣の計のほうが効果的。連続技ならば連旋棍があるのでゲージストックは天変地異技で使っていこう。



分身で攻撃だ。

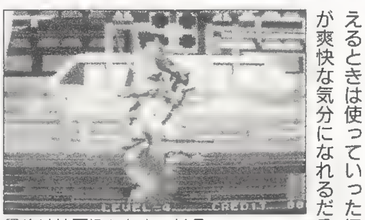
弁財天　真空連斬

竜巻で相手を空中に放り投げ、空中で縦横無尽に何度も斬りつけ、最後に地面にたたきつける。竜巻の部分をヒットさせないと、そこで終わってしまう。

大パンチなどから連続になるので、連続ガードからしゃがみ小パンチ→レバー入れ大パンチキャンセル真空連斬が強力だ。弁財天は天変地異技も連続技として使えるので悩むところだが、真空連斬が狙えるときは使っていったほうが爽快な気分になれるだろう。



竜巻を相手に当てて何度も斬りつけ、



最後は地面にたたきつける。

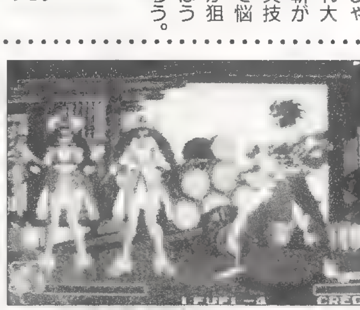
チチ・ネネ　転生風雷神

コマンドを入力すると、チチとネネが合体し、光の壁を飛ばして攻撃する。

レバー入力←→↙↘の↘を入れっぱなしにしておかないと合体は成功しないので注意が必要だ。合体に失敗するとチチとネネのそれぞれの成長した姿で出現するだけになる。成長した姿は無敵だが攻撃判定はもっていないぞ。



成功すると合体して飛び道具がでる。



失敗するとそれぞれが成長した姿になるだけ。

酒天童子　霊酒鬼神宿り

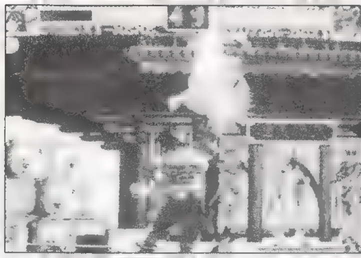
コマンド入力後まずアッパーを出す。これがヒットしたら、相手を上方にふっとばす。相手が宙にいる間に酒天童子は酒を飲むことで鬼神を宿し、落ちてきた相手にC連打で百裂パンチを入れる。

まず連続技にならないので使いどころが難しい。天変地異技が使いやすいため、そちらでゲージストックをちびちび使っていったほうが実戦的である。

究極パターンで追い詰める!

極秘作戦！完全攻略を開始せよ!!


まずアッパーで持ち上げて、


落ちてきたところを百裂パンチだ。

紊天 八門連鎖陣

濡縛巾で使っている濡れたふんどしを伸ばして相手を回転させ、竜巻を発生させて相手を宙に浮かせる。落ちてきたところを分身で攻撃し、最後に自分でふき飛ばす。

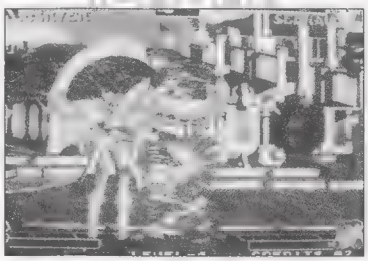

ふんどしを長くのばして攻撃だ。

八門連鎖陣はリーチが非常に長い上、立ちガード不可攻撃なので相手がくらってくれやすい。濡縛ゆかりの濡縛転氷も強力だが、八門連鎖陣は単発で狙っていけるので、どんどん使っていきたい。警戒していない相手には面白いように決まるぞ。

シーナ シーマインドストーム

前方に竜巻を発生させ、落ちてきたところに天変地異技2のクリスタルスプラッシュを入れる。

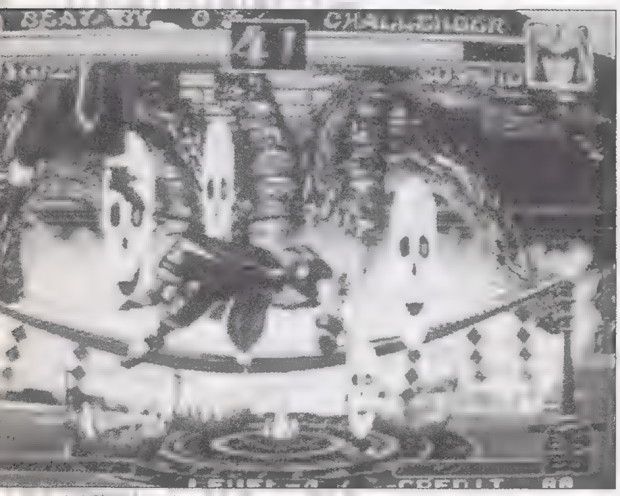
出がそれなりに速いのである程度対空になる。クリスタルフラッシュは非常に相手に当てにくい技なので、天変地異技2を使うよりはシーマインドストームを使っていったほうがよい。


竜巻からクリスタルフラッシュ！

イグレット ヘルインハビタント

地上に魔方陣があらわれ、そこに死の世界の住人が出現し相手にダメージを与える。

攻撃判定が発生しても相手に触れるわけではなく、地上に魔方陣があるあいだ中、攻撃は有効である。ヘルインハビタントは立ちガード不可攻撃なので、魔方陣が消えるまではしゃがみガードし続けなくてはならない。ちなみに魔方陣に跳び込んでしまったときは、あわてずに着地ですぐしゃがみガードすれば、ヘルインハビタントはヒットしない。



魔方陣は立ちガード不可。

2個目のフラッグは取れたかい？



ナムコ クラシックコレクション

©ナムコ

難しいステージばかりだが、
ここまで来たならクリアするしかないよね。

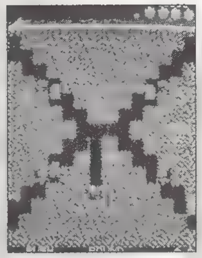
担当：悪運の強い立来多

ケーキ1個で2万点

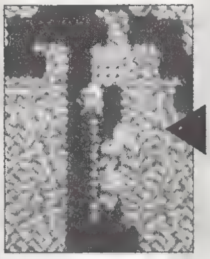
全面クリアまであと少し。
50面へ向かって掘り進め！

STAGE 41

中央下寄りのコンテナでまとめ倒しを狙う。右から敵が目変化してくる（運がよければ3匹ぐらい）ので、上から挟み撃ちされないように。例によって、コズモが居眠りしないうちに祈りながらプレイしよう。



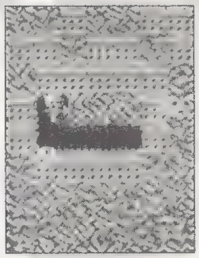
下へ下へと掘り進み…、



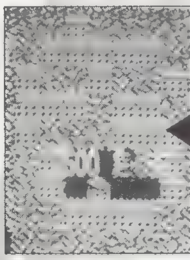
コンテナを落とす。挟み撃ちされないようにね。

STAGE 42

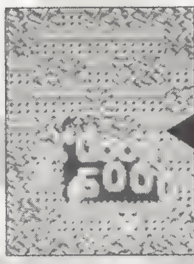
ここは完全にパターン化する。コンテナを落とすタイミングさえ覚えればそれまでだが、わざと1匹残してベジタブルターゲット（1万7000点）を取るのを忘れずに。



まずこのコンテナの下で待ち、左下から来る2匹を倒す。



次は1個とばしてここで待つ。3匹倒すのが理想。



すぐにこのコンテナを落として、さらに2匹倒せ。

STAGE 43

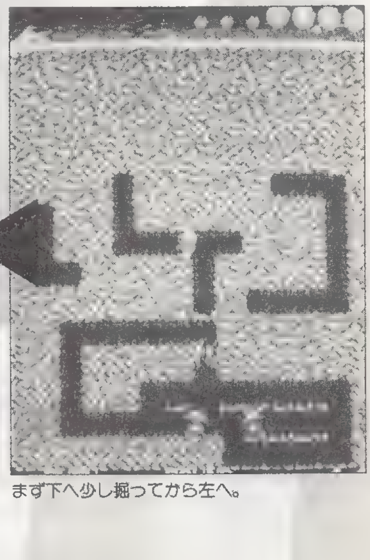
ブラックディグダグが4匹しかいないステージ。しかしやってみると、意外とこれが難しい。

写真のようなパターンならば、2匹をコズモボールで倒すことができる。ただし、くつを取っている場合は中央で稼ぐ時間を若干長くして調整するように。

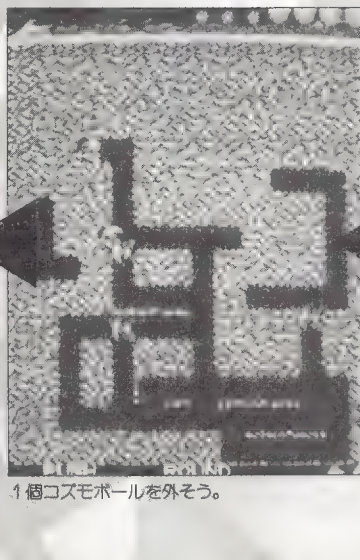
STAGE 44

攻略法は（多分）ただひとつ。写真のように下から右上のコンテナを目指すしかない。最短距離で左側のコンテナに向かっても、ボールの矢印が右を向いているので敵を倒しにくいのだ。

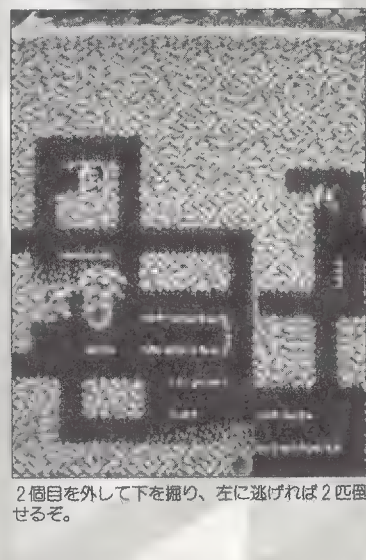
また、このステージはくつを取っていないとすごく難しくなってしまう。タテに細かく動きながら、ドドンガドンの背後攻撃をかわすなどして、何とか右上までたどり着くようにしよう。



まず下へ少し掘ってから左へ。

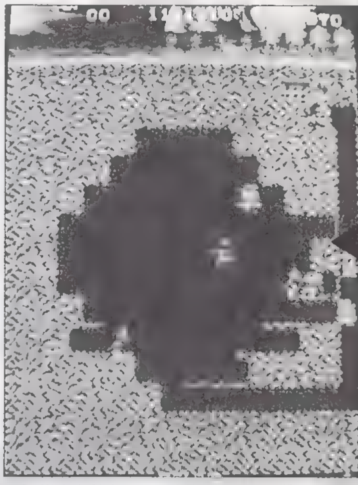


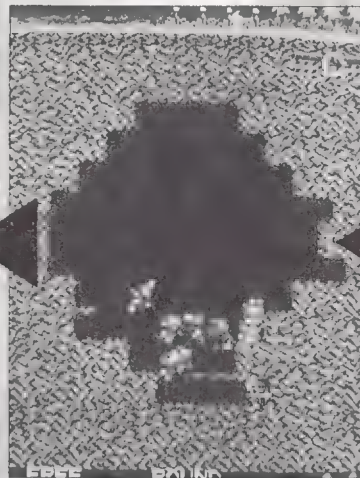
1個コズモボールを外そう。

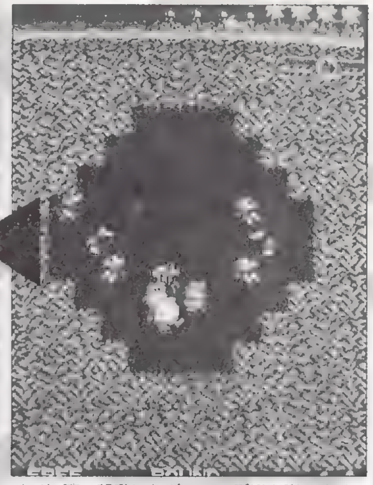


2個目を外して下を掘り、左に逃げれば2匹倒せるぞ。

究極パターンで追い詰めろ！
極秘作戦！完全攻略を開始せよ！！

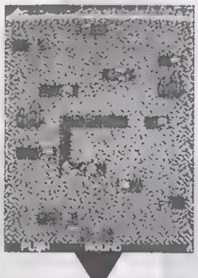

コンテナを落としてここに止まる。ボールで自爆するな！

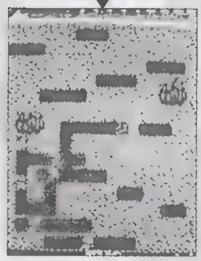

右端に向かって突き進む。ドドンガドドンの炎を見落とすな。


すぐに下へ移動しながら、コズモを膨らませて通過する。

STAGE 45

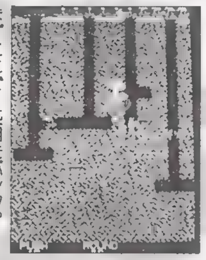
ぐずぐずしているとドドンガドンが集団で目変化して手がつけられなくなってしまう。大岩を落とす前に2、3匹パンクさせておくと安全だ。1個の大岩で全部まとめてやろう、などとは考えないように。

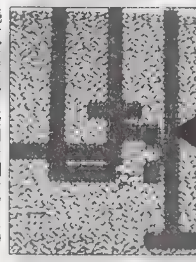

左側へと進む。1、2匹パンクさせてもよい。


目変化中に大岩を落とそう。この後は右の大岩を落とせ。

STAGE 46

パターン通りにやれば大丈夫。残りの1匹はすぐに倒さず、膨らませて時間を稼ごう。緑の天秤がなければ、急いでコンテナをもう1個落としにいくこと。

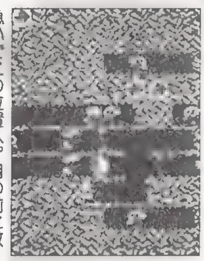

まずここで1匹目をパンク。


続けざまに2匹目を倒せ。この後にアイテムを回収しよう。

STAGE 47

ここはトラップ面だ。まず写真の位置まで逃げること。このとき、敵が勝手に落とす2個のボールが、必ずしも同時にやってこないことに注意しよう。

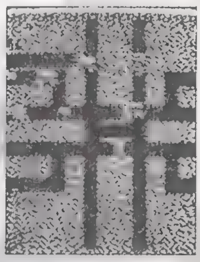
このステージは運が悪いと、アイテムを回収することが不可能になってしまう。なのでノーミスで抜ければよし。

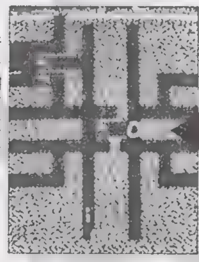

急いでこの位置へ。目の前に敵が来たらパンクさせよう。


残った敵は右下のボールでまとめ倒しを狙おう。

STAGE 48

多少運にも左右されるが、写真のようなパターンを使うと最高で8匹まとめて倒すことが可能だ。キミはGenius（天才、の意味）のメッセージを見ることができるかな？

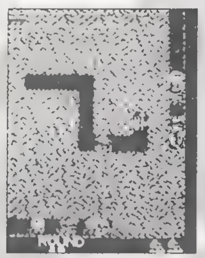

コズモを止めて通過し、写真のように掘って落とすと……

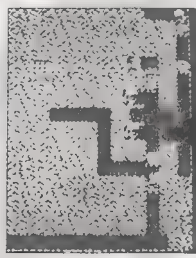

これだけ倒せる。アイテム回収も余裕だね。

STAGE 49

なんと12匹もの敵が全員集合しているというステージ。こうなってしまうと、1匹ずつパンクさせていくだけではとても生き残ることはできない。

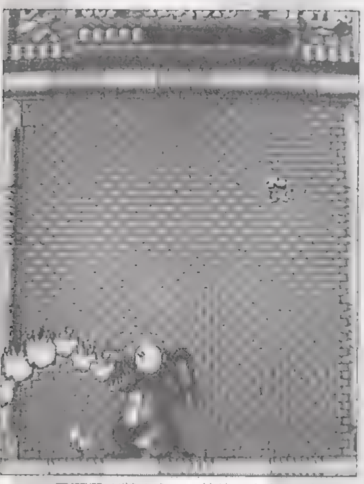
写真のようなパターンでいけば、大体7、8匹ぐらいまとめて倒すことができる。後はブラックディグダグを優先して倒すこと。


まずコンテナを1個落とす。


そして右上へ誘導。さあ、何点入るかな？

STAGE

最終面に控えるのは巨大フアイガーだ。24面と同様に、レーザーを取ったら最下段で戦おう。ドドンガドンに炎を吐かれないように注意していれば、特に難しいことはない。


最下段で戦おう。ドドンガドンも無視しないように。

これで全面終了。クリア後に残機×1万点、岩石で倒した数×500点と、クリアボーナス10万点が加算される。コンティニューした場合は、いずれのボーナスも10分の1に減点されるのでアシカラズ。

さて、ここで爆弾発言をひとつ。岩石（またはコンテナ）でまとめ倒しをすると、最高何点入るのか、そんな疑問を持った人も少なくないと思う。

なんとその答えは、**76万5000点**なのだ！これは12匹まとめて倒したときの得点だが、12匹いて、なおかつコンテナがあるという条件をみたすのは49面だけ。今のところ12匹倒せた、というパターンは開発されていない。もしできた人がいたら、ぜひご一報を！

ちなみに大岩なら最高7万6500点、ボールやレーザーなら6400点まで上がる。成功すればSuper Gamerのメッセージが出るので、興味のある人はぜひ試してみよう。

以上、ナムコクラシックコレクション2の攻略はこれでおしまい。ご意見・ご感想はハガキにてどうぞ。

残すは最終面のみ

STORM BLADE

ストームブレード

もうクリアはしていると思うがいちおう きちんとしめくくるために攻略開始。

担当：MVP

1回分ページの都合で載らずしまいになってしまったが、いよいよ今回でストームブレードの攻略は最終回となります。それではいってみよう。

6面 FINAL BATTLE

南極に構える敵本拠地へ向かうわけであるが、南極という設定上背景は白っぽいのだ。この背景に実は落とし穴があり、この面の弾は結構見にくいので注意しよう。敵の弾が白っぽく、しかもここまできてると弾速も速いからである。

開幕から

スタートしてまずはちょこちょこザコヘリがくる。このザコヘリの出す弾で、この面の全体的な弾の速さを認識できればOK。

すぐにアイテムキャリアのヘリと、左からレーザーを撃つ戦闘機が3機並んでくる。

アイテムキャリアはすぐに破壊できるからいいが、レーザー戦闘機には注意しよう。画面中央付近で対処する。こうすればレーザーは怖くない。このレーザー戦闘機は3セット続けてやってくる。だいたい1セットと2セットの間に今度は右から電子戦機のような奴がくる。

ここからが重要。右の奴が中央に移動して、くる時に左下から黒い影が…。

ここから潜水艦と電子戦機による混合の攻撃にさらされるのだ。

まず右の奴が出てきたら少し撃ち込む。0・5秒くらい（要するにほんの心持ち）撃ち込んだら、左側の潜水艦の下に移動し出現を待つ。

潜水艦が出現したらゆっくり右に移動、そして弾をよける。そうしたら右側で少し待ち（潜水艦からの3WAYを1～2回よけて）今度は一気に左へ移動しよう。

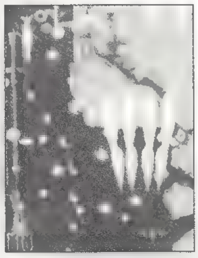
潜水艦の下まできたら5WAYをよけつつ撃ち込む。このとき3WAYは自機を狙って撃ってくるので、ちょいちょいと自機を動かしているだけでOK。

そして潜水艦から大きい弾がきたら一気に右に逃げよう。

これが一応のよけ方ではあるが、実際にやってみるとザコも出現してくるし、撃ち込みの度合いも違うので毎回うまくはいかない。ここはボンバー1発で安定してしまってもいいかも。もしボンバーを使うなら潜水艦の出現と同時に使ってもいいだろう。

ちなみに潜水艦からの攻撃は表1を参考にしてほしい。

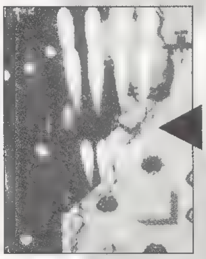
表1のミサイル乱射というのは正面でよけるのはかなりツライので右に大きくよけているわけだ。撃ち込み具合がよければ、この攻撃がくる前に倒せる。あと、ここは写真も参考にしてほしい。文章ではわかりにくいかもしれないのでね。



潜水艦が出現したら右へ行く。そしてここらへんでよけて、



少し待って戻る。3WAYは細かくよける。



この弾がきたら素直に右へ行こう。

潜水艦の攻撃（表1）

①自機を狙った連射弾
＋
らせん状にばらまき弾
↓
②WAY（自機を狙う）×12回
↓
③ 3WAY（大）
＋
ミサイル乱射
↓
①へ戻る。そしてスクロールアウト

中盤の

潜水艦を越すと、しばらくザコヘリやレーザー戦闘機、そして突攻してくる戦闘機との戦いとなる。ここは左右に大きく動きつつ対処していけば問題ないだろう。いちおうレーザー戦闘機のレーザーには注意しよう。

こうして進んでいくと、潜水艦がいた海が途切れ白い陸地のみになる。ここで左側のほうに何か地上に施設のようなものがあり、ここがスライドしていく。ここでまず第1の中型機が左から出現してくる。

こいつの攻撃は3WAY→5WAY→自機を狙った連射弾となっている。耐久力はそれほど高くないので連射弾をよけつつ奴の下に入り込んで一気に倒してしまうとよい。

この中型機を倒すと再びザコがチョロチョロと出つつ第2の中型機が登場する。こいつは割と耐久力が高いため一気に倒すことができないので避けを重視していく。

奴の攻撃は、

①真下に向かって2連の弾
②ミサイル乱射
③5WAY
の3つである。

この3つの中で②のミサイル乱射という攻撃は正面でよけるのはやめておこう。

ここは5WAYの外側の弾と1つ内側の弾の間に入ってよけつつ奴と一緒に動いていくとよい。こうすれば①、③の攻撃には当たらないし、②の攻撃のときだけ大きくよけるだけでいいからだ。

ここではザコも混ざってく

るが基本的にはこのよけ方をしつつザコの弾をよけていく。ザコの弾は自分を狙っているので少しずつ動いていくだけでかなりよけやすいはず。無理をせずに大きく動いて対処していけばこいつもザコ同然である。

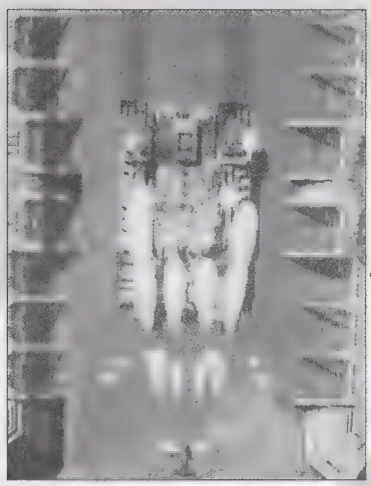
ボス前 戦車との戦い

またザコをチョロチョロと相手にしていくとあるところで中央に大型戦車が出現する。まずは戦車と2キャラ分ぐらいあけて下から撃っていよう。すると後部の砲台から弾がくる。このときに一番下までさがる。次に後部からミサイルがくる。このミサイルは大型戦車の幅の分しかこないので大型戦車の右端から左端の下のラインからずれて攻撃する。

ミサイル攻撃が終わると主砲から攻撃がくる。これを中央真下に移動しつつよけよう。主砲の次は4WAY→5WAYが2セットくる。この攻撃は4WAYは中央、5WAYは1キャラ分左右どちらかによける。この行動をくりかえせばOKだ。

だいたいここまでには倒せているはずだ。これ以上時間がかかってしまうとザコが出現してしまい非常にやっかいな状況になってしまうので、なるべくちゃんと撃ち込むようにしよう。

こいつを倒せばいよいよボス前の要塞だ。



これがきたら下によける。

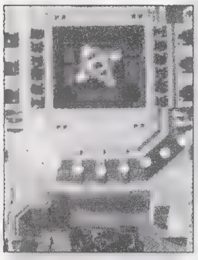
中間要塞

まずはコアの攻撃パターンを知ろう。表2を参考にしてほしい。まずばらまき弾A。これは動かなければあたらない。次はB。これは自機を狙っているので少し動けばOK。そしてC。Cは2つのばらまき弾が1セットで、これが2回くる。1セットは自機を狙ってくるので、Bと同様少し動くだけで簡単によけられる。

このようにコアからの攻撃は派手ではあるが実はかなり余裕でよけられるのである。そこで、開幕でコア以外のパーツを壊してしまえばいい。

まず開幕は右か左のパーツを狙っていく。左右のパーツからの弾は大きく動けばOK。コアからの弾はまず③からスタートするのに注意。あとは、ずーっとループしている。

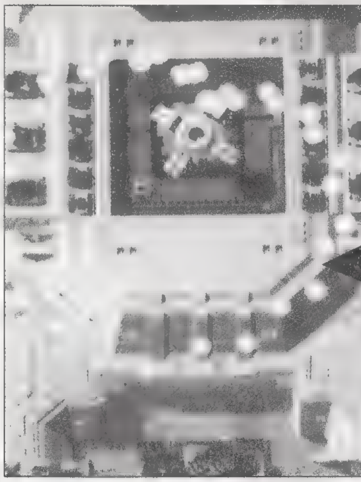
この中間要塞は時間制で強制スクロールになり、しかもその時間というのはかなり短いので左右のパーツを破壊したらすぐにコアに撃ち込みにいかないと間に合わないぞ。



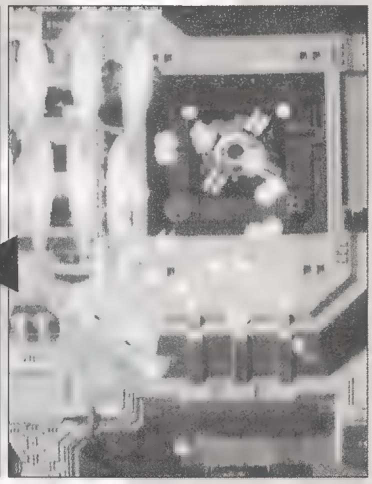
説明はしてないがコアの周りの4つの砲台の弾はここらでよければOK。

コアからの攻撃（表2）

①ばらまき弾A×2
↓
②ばらまき弾B×1
↓
③ばらまき弾A×2
↓
④ばらまき弾C×2



Bの攻撃。少しずれればOK。



これがA。

最終要塞

こいつの特長は自機を狙った弾が多い、ということ。つまりちょいちょいと自機を動かしていくことによってよけられる弾が多いのだ。弾数に圧倒されないように気をつけよう。

まずは表3を見てほしい。この順にボスは攻撃してくる。最初に中央真下の大砲台を速攻で破壊したい。⑦の攻撃がくる前にこの中央真下の大砲台を攻撃しよう。こうすればあとの弾はよけられるのだ。

それでは弾のよけ方を説明しよう。

①…これは少し大きく動いてばらまき弾の間を抜けるようにしよう。ばらまき弾、連射弾、ともに自機を狙っているので、2キャラ分くらい移動するとよい。

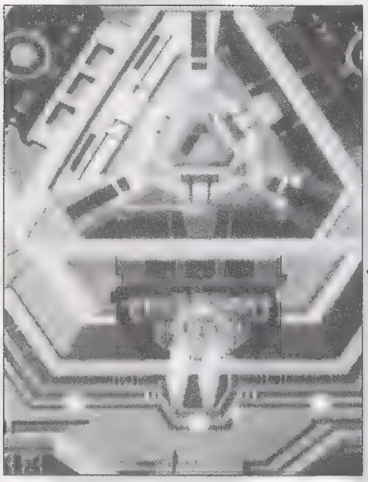
②…これも狙ってくるのでちょいちょいとよける。大きく動かないように。

③…3WAYの中に入ってよけてもいいが、3WAYと3WAYの間に入るほうがよけやすい。この場合は比較的大きくよけよう。

④…これは中央ちょいずれか左右の斜め下あたりでよけるといいだろう。

⑤…これは自機を狙っているので少しずつ動けばOK。弾が多いが気にしてはいけない。

⑥…これは中央真下のものを壊しておけば、あとは少しずつ動いてよけられる。この場合はほんとに少しずつよけていくこと。



大砲台。中央真下の奴だけ速攻で倒そう。



この弾はほんとに少しずつ動くこと。

すべての攻撃はこのようによけられるので、あとは倒すのみ。これで君もクリアだ。

最終要塞の攻撃（表3）

①（コア）ばらまき弾＋連射弾
②（コア）らせん状にばらまき
③（コア）3WAYを3方向×4回
④（コア）5WAYを多方向
⑤（小砲台）3WAY×5回
⑥④の攻撃
⑦（大砲台）5WAY×3

激しい攻撃に耐えろ

SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG

メタルスラッグ

今回は5面の攻略と隠し捕虜についてだ。すべての捕虜を見つけ出せ!!

担当：MVP

君はもう隠し捕虜を見つけたか？

というわけで、今回はまず隠し捕虜について説明していこう。

見つけてみよう

まず隠し捕虜というのは、その名のとおり普通見えていない。ところが、ある場所を撃つことによってその場所が破壊されて、中から捕虜が出てくるのである。

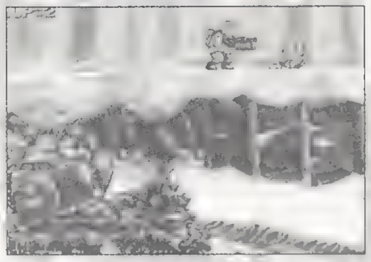
ただこの隠し捕虜の場所の判定が意外と小さいし、ある程度撃ち込まないと壊れないので、これが結構見つけにくい。

見極めの仕方は、弾が当たったときのヒット表示と、そのときの音をよく聞いて判断しよう。

では早速紹介しよう。

●ステージ1

1面から隠し捕虜はすでにいる。その場所はボス前の滝の中だ。ここには2カ所あり、1つにつき3人ずつ隠れている。滝でヒット表示がちょっと見にくい。



1面はここにいる。2カ所あるので両方とも壊そう。

●ステージ2

この面の場所は、道中の橋をすべて渡りきったところ。橋の最後で下にある茂みにいる。この茂みに向かって下撃ちをすると3人の捕虜が出てくるぞ。



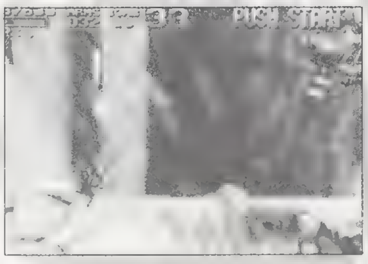
2面はここ。下撃ちで出現させると捕虜はこちらに向かってくるぞ。

●ステージ3

3面は、ボスの場所で一定時間粘ると上から降ってくる奴しか見つかっていない。

この捕虜が降ってきたときに画面外に消してしまうと（助ける前）、次から捕虜が降りてこなくなってしまうので注意しよう。

だいたい6人ぐらいは出てくるはず。ボスの左右にある砲台を破壊してから粘っていればいい。メタルスラッグを降りて粘るといいぞ。



3面はまだボスのところしか分かっていない。画面外に消さないように注意。

●ステージ4

まずは比較的前半の建物内にいる。画面のスクロールが止まり、左右からナイフを振りかざして跳びかかってくるザコがいるところだ。

ここには左から右に階段が伸びている。捕虜はこの階段の根元の真上にいる。しかし下から撃ってもヒット表示は見えず非常にわかりにくい。メタルスラッグに乗っているなら階段に少し登ってそこから少し左の上に向かって撃とう。

次の場所はボス。前回の攻略のとおりに開幕でいきなり右の戦車に向かって手榴弾を撃つと、ここでいきなり戦車の上から捕虜が出現する。こいつを回収するにはジャンプ



4面はまず建物の中に1カ所いる。



4面ボスのこの場所。謎の多いこの場所は回収がしにくいぞ。

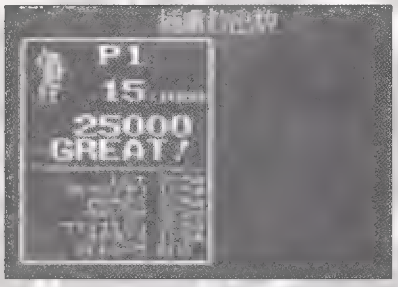
するしかなく、かなり難しい。この場所はただ撃っても判定がなく、ボスに手榴弾をあてることにより出現させられるのだ。
一応左下にもいるみたいだが、これも同様にボスに手榴弾を当てないとダメなのである。しかしボスが一番左にくることはなく、普通にやってても99％出現することはないだろう。

●ステージ5

これから攻略する5面の捕虜はいろいろなところにいるが、これらは非常にわかりやすい。まず1つは背景の家。この家の上を撃つと家が壊れて中に捕虜がいる。
次は木だ。同じように背景の木に向かって上撃ちをしよう。木から捕虜が降ってくる。
以上で終わり。6面にもいるがそれは次回で。

めざせグレート

今まで隠し捕虜の紹介をしてきたわけだが、これらの隠し捕虜を助けることにより得られるもの、それがグレートである。捕虜の合計が10人以上であれば、その面で10万点がもらえるのだ。ハイスコアを狙ううえではかかせないね。別にスコアを狙わないとしても、やはり捕虜を救出するというのはこのゲームの目的の1つであるわけだから捕虜はできるだけ救出してあげよう。
それではいよいよ5面の攻略に入っていくぞ。



各面終了時に捕虜を10人以上助けていればGREATの文字とともに10万点ゲットできるぞ。

MISSION 5

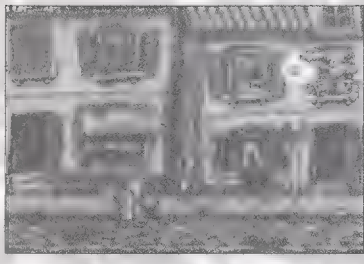
この面から敵の攻撃がかなり激しくなってくる。特にザコの数が増えてくるので、これらを確実に倒していかないといけない。
建物の上の段に乗っている兵士は特に注意しよう。こいつの撃ってくる弾は非常に避けにくいのだ。
また、この避けづらい弾はジャンプしているときに撃たれるとかなりヤバイ。このことから不用意にジャンプするのはやめよう。ジャンプするときは弾の間隔を見極めたうえでするように。
さてこの面の地上にはワーゲンが多数置いてある。このワーゲンはメタルスラッグに乗っているのならば無視していいが（踏めば勝手に壊れる）もし乗っていないのなら確実に一つ一つ壊していこう。

もうメタスラなしでは語れない

さすがにこの面までくるとメタルスラッグなしでは非常にキツくなってくる。メタルスラッグに乗っていれば3回ダメージを受けていいのでバリア代わりになってくれるのだ。1発で死んでしまう人間に比べてはるかに安定感がある。
また、メタスラならザコ兵士は無視していいということも重要。接近されてもナイフ攻撃ではダメージを受けないからだ。
というわけで基本的にメタルスラッグに乗っていることを前提に話を進めていくぞ。

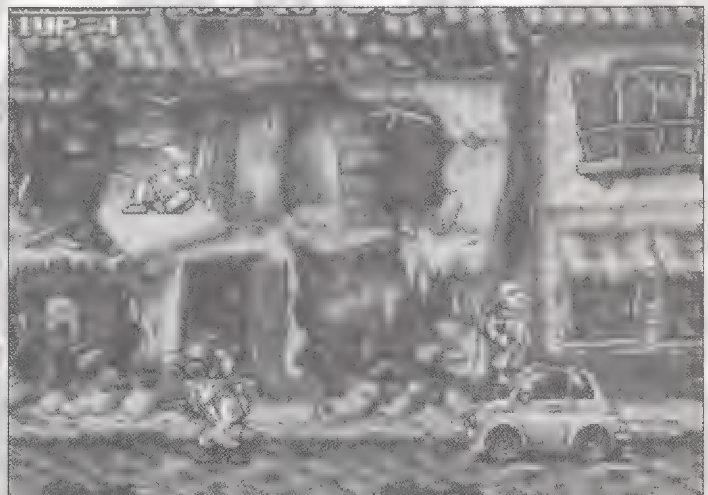
メタルスラッグまで

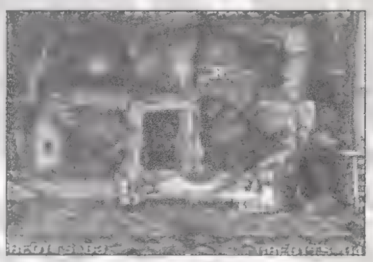
まず最初から2つ目の建物の上にザコがいる。遠目からザコの乗っている足場を壊して、ザコを下に降ろしてから先に進むといいぞ。
3つ目の建物にはⓇがある。迷わず取ろう。そして4つ目の建物の上の段の足場を遠くから破壊してしまうとよい。
3つ目と4つ目の間にある木に前述した隠し捕虜がいるぞ。
さて4つ目の建物を破壊するとアイテムがたくさん落ちてくる。迷わず取っておく。
そして前方にトラックの背後を見せている物体がある。
こいつはちょっとした秘密があり、普通に進んでいくと後部が開き中から兵士が出てくるのであるが、画面に出る瞬間ぐらいでスクロールを止めると、後部のハッチは開いていないのだ。このときは当たり判定はあるが破壊不能となっている。つまり、撃ち込み点が入るってわけ。要はハイスコアを狙うなら画面を止めてひたすら撃てということ。
まぁ、こういうことはいいとして話を元に戻そう。4つ目の前方にあるトラックは必ず破壊していくこと。こうしないとザコの弾がかなり避けづらくなってしまうからだ。
このトラックを壊してしまうと4つ目の建物にあるⓇの武器が取れなくなってしまうが問題ない。
5つ目の建物を見てみよう。ここの上の段はほかの建物にくらべると少し上にあり、横からジャンプ撃ちをしても届かない。下から壊していこう。
ちなみにここは肉屋である。
この5つ目の建物の真下あ

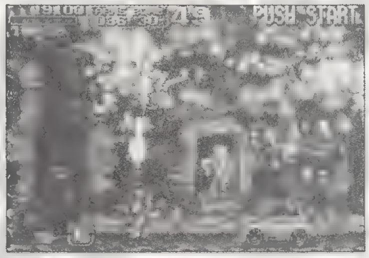

このまま進むとザコが嫌なので、まずは足場を壊すべし。



こういう木にも捕虜はいる。


建物には捕虜が隠れているぞ。


このトラックは確実に壊していくこと。

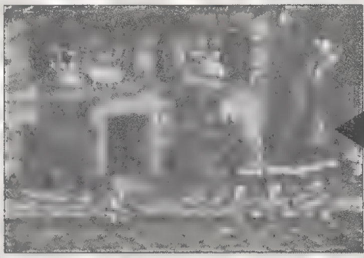


この建物は下から破壊していく。

たりにくると右からザコがミサイルを撃ってくる。こいつらに撃たさないためにも前方にあったワーゲンは必ず破壊しておこう。



先に進む前にワーゲンを破壊しておく。



なぜならザコ兵士がミサイルを撃ってくるからだ。

5つ目の建物を過ぎると前方に階段が見えてきて、その上にはメタルスラッグが置いてある。しかしあせってはいけない。少し待つと前方から戦車がくる。こいつを始末してから乗りにいこう。5つ目の建物の右の木には捕虜がいるぞ。

第1の壁

メタルスラッグに乗ったら手榴弾を回収しつつ進んでいこう。

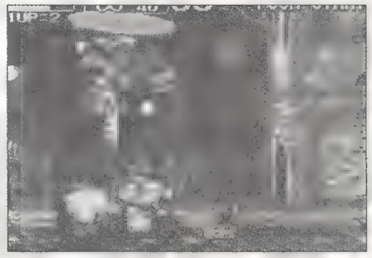
ザコ兵士やワーゲンを3台乗りこえて進むと…。

ここから上空に戦闘機が出現し、ミサイルを落としてくる。このミサイルは自分とラインが合うとこちらに向かって飛んでくる。地上で引きつけてジャンプでかわそう。この戦闘機は一応数に限りがあるが、かなりの数が存在するので、ミサイルを避けつつサッサと抜けてしまったほうがいい。



戦闘機地帯はサッサと抜けてしまったほうがいいぞ。

この戦闘機地帯を抜けたら少しずつ先に進めていこう。すると上からヘリがくる。ヘリが出現したら本当にゆっくりゆっくり画面を進めつつ撃ちこんでいく。一気に進んでしまうととんでもないことになってしまうぞ。



ヘリはゆっくり相手していく。

ヘリと対戦してるうちに前方に壁が見えてくる。そして後ろから兵員輸送車が出現する。

ここで最優先させるのはやはりヘリである。多少のダメージはくらってもいいから最初に倒しておこう。

ヘリを倒したら次は兵員輸送車だ。主砲を混ぜつつ撃っていれば全く問題ないだろう。そして最後が壁である。

壁の上には誘導ミサイルを撃つ砲台があるが、これは壁を壊さないかぎり壊すことはできない。従って砲台のみを狙っても意味がない。



どうせここでメタルスラッグを使うから、あせらず確実にヘリを壊すこと。

ここはメタルスラッグを使ってしまうといい。メタルスラッグを捨ててもすぐ先でもう1台置いてあるのだ。ダメージをくらっていたらなおさら捨てておこう。

第2の壁へ

第1の壁を破壊したらすぐに前方からバイクがくる。撃ち倒すかジャンプで避けよう。このバイクは忘れやすいので注意しよう。

先に進んでいくとすぐ先に第2のメタルスラッグがある。これに乗り込む。これ以降はもうメタスラは出ないので慎重にいこう。

いきなり第2の壁の出現。壁が見えたら少しずつ先に進みつつ上に撃っていよう。こうすると左上からくるバイク2台を出現と同時に破壊できる。バイクを壊したら先に進んで壁との対決。

壁の攻撃法は前の奴と一緒で誘導弾のみ。それはいいとして、ここで左から4面ボスが来る。4面ボスの開幕と同じように左下にいきしゃがんで斜め下に向けて撃つ。こうすると奴の攻撃は一切受けずに速攻で壊せる。あとは壁が残っているだけとなる。



このようにしゃがんで左の4面ボスを相手にすれば楽勝。

一応ここはザコ兵士が大量に出現してきてメタルスラッグにまとわりつく。このときに何もしないとダメージをくらってしまうので、レバーを動かして弾を撃ちつつ振り落としておいたほうがいい。

さて、壁を破壊すると前方の上の段にバイクザコがくる。バイクザコの出す手榴弾に注意しつつ先に進んでいくと、前からペットが逃げてくる。そしていよいよ5面ボスだ。

MISSION 5 BOSS

こいつは2段階の攻撃法がある。まずは攻撃法を覚えよう。

〈第1段階〉



この炎はここまでしかこない。

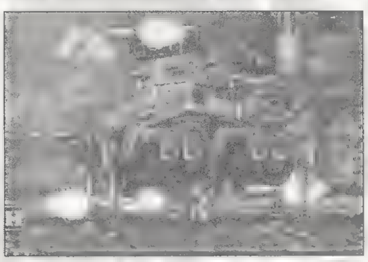
このときは主砲から放物線を描く弾を撃ってくる。見てよけろとしか言いようがない。避けつつダメージを与えていくと車体が持ち上がり下に砲台が見えてくる。この砲台からは火炎放射がくる。とはいってもボスから2キャラぐらいまでしか届かないのでそんなに近づかなければ大丈夫だ。

このときもやはり主砲からの攻撃に注意するだけでいい。砲台を破壊したら第2段階だ。

〈第2段階〉

下の砲台が壊れると捕虜が出現する。救出するとⒽと手榴弾が出る。そしてこのまま戦車の下にいるのだ。

こいつの攻撃は放物線の弾と壊せる誘導弾。戦車の下にいれば誘導弾しか飛んでこないので、非常に楽だ。この位置で手榴弾を投げればすぐに爆発するという点も見逃せない。この場所にはメタルスラッグを降りて入り込もう。そうしないと左右に瞬時に振り向けないので誘導弾を壊せないからだ。



ここに入り込んで誘導弾を壊していけば楽勝。

以上で5面は終了である。ボンバーさえつかんでしまえば実にやさしい面なので確実にノーミスでいけるようにしよう。次号は最終回である。期待してね。

全国通信販売!!

お電話一本で翌日にはお手元にお届けします!

(一部地域の方は配達日が変わります)

ヤマトコレクトサービス使用
手数料1,000円
(※一部地域、一部商品は除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。(50,000円以上お買いげの方、尚、ボーナス一括払い有り)

お願い

- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- ●新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- ●キャンセル不可(発送後のキャンセルは往復送料をいただきます)
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- ●販売価格は変更する場合があります。
- ●今回の広告の価格は8/6現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

アーケード基板

	中古	買取
「CP2」マザーボード	8,000	4,800
「F3」マザーボード	38 000	30,000
「ST−V」マザーボード	35 000	18,500
「システムGX」マザーボード	25,000	12,500
「メガシステム」マザーボード	25,000	20,000
「MV-1F」マザーボード	15,000	10,000
R−TYPE	15,000	10,000
R−TYPE2	10,000	8,000
R−TYPELEO	14,000	8,800
アイドル雀士スーチーパイ	5,000	2,000
アイドル雀士スーチーパイ2	10,000	3,000
アウトフォクシーズ	38,000	25,000
アクウギャレット	40,000	28,000
悪魔城ドラキュラ	68,000	60,000
アテナ	28,000	22,000
アラビアンファイト	18,000	10,000
アルゴスの戦士	18,000	12,000
アルティミットエコロジー	68,000	58,000
アンダーカバーコップス	20,000	15,000
イーアルカンフ	10,000	6,000
イシタ　の復活	118,000	100,000
1941	50,000	36,000
1943改	20,000	15,000
イメージファイト	12,000	9,000
ヴァンパイアハンター「サブ」	8,000	4,000
ヴァンパイア「サブ」	3,000	1,500
ウィロー	60,000	48,000
ウルフファング	32,000	25,000
Vファイブ	10,000	8,000
エア・バスター	20,000	15,000
エイリアンVSプレデター「サブ」	25,000	18,000
エイリアンシンドローム	15,000	10,000
ASO	15,000	10,000
A　JAX	24,000	20,000
エグセドエクゼス	35,000	30,000
エクセリオン	3,000	×
SDI	98,000	80,000
Xメン「サブ」	12,000	9,000
エドワードランディー	58,000	48,000
F/A	12,000	9,000
エリア88	28,000	18,000
エレベーターアクション	25,000	12,500
黄金の城	34,000	30,000
カイアポリス	20,000	15,000
海底大戦争	14,000	10,000
ガンスモーク	30,000	25,000
ガンフロンティア	28,000	20,000
キャディラックス	16,000	12,000
キャプテンコマンド	12,000	8,000
キャプラス	12,000	8,000
ギャラカ88	15,000	7,500
ギャラクンアン	18,000	10,000
究極戦隊ダダンダーン	40,000	28,000
究極タイガ-2「サブ」	15,000	10,000
空牙	20,000	15,000
クライムファイター2	10,000	6,000
グラディウス(-12V電源)	30,000	20,000
グラディウス2	20,000	12,000
グラディウス3	25,000	18,000
グリッドシーカー	12,000	6,000
ゲイングランド	78,000	68,000
ゲーム天国「サブ」	5,000	2,000
逆鱗弾「サブ」	12,000	7,500
源平討魔伝	20,000	15,000
豪血寺外伝　最強伝説	20,000	15,000
ゴールデンアックス2	20,000	15,000
サイキックフォース	60,000	45,000
サイコソルジャー	128,000	100,000
最後の忍道	16,000	12,000
サイバーボッツ「サブ」	25,000	17,500
ザクソン	25,000	15,000
ザ・グレイトラグタイムショー	38,000	30,000
沙羅曼蛇	30,000	22,000
沙羅曼蛇2「サブ」	10,000	4,000
サンタ　クロス2	18,000	14,000
サンセットライダー	25,000	18,000
ジェミニウイング	6,000	3,000
ジッピーレース	4,000	2,000
疾風魔法大作戦	12,000	9,000
シャドーダンサー	8,000	5,800
スーパーコントラ	20,000	10,000
スーパースラムズ	30,000	20,000
スーパーマッスルボマー「サブ」	6,000	4,000
スーパーリアル麻雀P2	5,000	2,500
スーパーリアル麻雀P3	8,000	5,000
スーパーリアル麻雀P4	8,000	5,000
スーパーリアル麻雀P5	12,000	8,000
スーパーリアル麻雀P6	60,000	45,000
スーパーリアル花札　恋しましょ	20,000	10,000
スカイキッド	30,000	22,000
スカルファング	50,000	36,000
スクランブル	38,000	20,000
スクランブルフォーメーション	18,000	10,000
スターフォース	20,000	15,000
ストライカーズ1945	50,000	38,000
ストライダー飛竜	20,000	10,000
ストZERO「サブ」	8,000	5,000
ストZERO 2「サブ」	48,000	28,000
ストリートファイター	18,000	15,000
スーパースト2「サブ」	2,000	×
スーパースト2X「サブ」	5,000	2,500
スノーブラザーズ	4,000	2,000
スプラッターハウス	25,000	20,000
スペランカー	10,000	5,000
セーラーウォーズ	6,000	4,000
セクシーパロディウス	35,000	17,500
ゼクセクス	20,000	15,000
戦国ブレード	58,000	38,000
戦国エース	16,000	11,000
戦場の狼	8,000	50,00
戦場の狼2	12,000	9,000
ソウルエッジ	50,000	30,000
ソニックウイングス	8,000	6,000
ソロモンの鍵	10,000	6,000
ダーウィン4078	10,000	7,000
ダークシール2	8,000	5,000
大魔界村	25,000	15,000
闘いの挽歌	20,000	15,000
達人	8,000	5,000
達人王	12,000	9,000
ダライアス外伝「サブ」	10,000	5,000
D&D「サブ」	25,000	20,000
D&Dシャドーオーバー「サブ」	78,000	60,000
超時空要塞マクロス	10,000	7,000
超時空要塞マクロス 2	10,000	7 000
超絶倫人ベラボーマン	48,000	38,000
ディグダグ	14,000	9,000
ディグダグ2	50,000	35,000
出たなツインビー	8,000	5,000
鉄拳	50,000	42,500
鉄拳2　バージョンB	98,000	70,000
電神魔傀	15,000	10,000
天地を喰らう	20,000	10,000
天地を喰らう2	12,000	10,000
トイポップ	78,000	50,000
闘神伝2	28,000	18,000
ときメモ対戦ぱずるだま「サブ」	68,000	45 000
ドギューン	12,000	10,000
トライゴン	18,000	12,000
ドラゴンボールZ 2	20,000	15,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	15,000	10,000
ドラゴンボールZ(セカ)	10,000	7,000
ドラゴンスピリット	48,000	40,000
ドラゴンバスター	25,000	12,500
ドラゴンブリード	15,000	12,000
ドラゴンセイバー	20,000	15,000
トリプルウォーズ	4,000	2,000
トリプルウォーズ2	4,000	2,000
ドルアーガの塔	48,000	35,000
ドンデンラバー Ver.1	38,000	18,000
ドンドコドン	6,000	3,000
首領蜂	30,000	22,000
ナイツオブザラウンド	8,000	6,000
ナイトスラッシャーズ	35,000	26,000
19XX「サブ」	68,000	40,000
ナムコクラシックコレクション	30,000	20,000
ナムコクラシックコレクション2	40,000	25,000
ニモ	35,000	24,000
忍者くん阿修羅の章	20,000	15,000
忍者くん	15,000	8,000
ネビュラスレイ	20,000	15,000
バース	20,000	15,000
バーチャファイター	12,000	6,000
バーチャファイター2	168,000	80,000
バーチャファイター2.1	178,000	98,000
バーチャキッズ「サブ」	8,000	2,400
バーチャリミックス「サブ」	5,000	2,500
バーニングフォース	20,000	12,000
バーニングライバル	10,000	7,000
パーフェクトソルジャーズ	16,000	10,000
バイオレンスファイト	4,000	2,000
バイパーフェイズワン	30,000	20,000
バイパーフェイズワン NEW	40,000	30,000
爆突機銃艇	25,000	16,000
パックマニア	18 000	12,000
パックマン	12,000	6,000
パックランド	30,000	20,000
ハツグン	32 000	25 000
ハトルカレッガ	60,000	45,000
パニッシャー	18,000	10,000
バブルボブル	18,000	9,000
早指し将棋　五月陣戦	3,000	×
バラデューク	20,000	10,000
パロディウスだ!	6,000	4,000
パワードギア「サブ」	20,000	12,000
Bウイング	30,000	20,000
美少女雀士プリティーセーラー2	18,000	10,000
美少女戦士セーラームーン	38,000	25,000
ピットファイター	3,000	×
ファイティングバイパース	178,000	100,000
ファイナルファイト	10,000	7,000
ファイナルスターフォース	10,000	6,000
ファイネストアワ	58,000	40,000
ファンタジーゾーン	10,000	7,000
ブーヤン	20,000	10,000
フェアリーランドストーリー	40,000	28,000
フェリオス	58,000	48,000
ぶたさん	25,000	15,000
ぷよぷよ通	20,000	12,000
ブラックドラゴン	16,000	12,000
プリルラ	40,000	30,000
ブロックシード	3,000	×
べーれけのぽぷーん	1,000	×
ペンゴ	25,000	20,000
ボスコニアン	25,000	18,000
ホッピングマッピー	98,000	50,000
麻雀同級生	20,000	10,000
麻雀同級生スペシャル	30,000	20,000
マーヴルスーパーヒーローズ「サブ」	25,000	18,000
マーベルランド	20,000	12,000
魔界村	12,000	8,000
マジックソード	12,000	8,000
魔獣の王国	78,000	40,000
マジンガーZ	10,000	7,000
マッスルボマー・デュオ	10,000	6,000
マッハブレイカーズ	30,000	20,000
マッピー	28,000	16,000
魔法大作戦	12,000	9,000
Mrヘリの大冒険	30,000	20,000
未来忍者	40,000	25,000
メタモルフィックフォース	30,000	20,000
メタルブラック	40,000	28,000
メトロクロス	45,000	30,000
メルヘンメイズ	40,000	28,000
モトス	35,000	22,000
USネイビー	14,000	10,000
雷電	14,000	10,000
雷電2	32,000	25,000
雷電DX	48,000	38,000
ライトブリンガー	30,000	22,000
ライフフォース	38,000	30 000
ラストデュエル	12,000	9,000
リブルラブル	50,000	38,000
レイストーム	78,000	62,000
レイフォース	38,000	26,000
ロストワールド(P)	50,000	25,000
ワルキューレの伝説	58,000	48,000
湾岸戦争	15,000	7,500
ワンダーモモ	60,000	45,000
ワンダー3	40,000	30,000
ワンダーボーイ	10,000	5,000
シグマAV3000	9,800	7 000
シグマAV5000	19,800	15,000
シグマ8000ターボ	12 800	10,000
シグマ6000ターボ	6 800	5,000
ベガ9000DX	24,800	18 000
SUPER VEGA21	48 000	36 000
バナカスタム	19 800	12,000
バナツイン	22,800	15,000
バナカスタムロング	23,800	18,000
バナツイン　ロング	24,800	20,000
コンボAV	19,800	12,000
MEDIA-21	19,800	15,000
ボードマスター	29,800	24,000

買取目玉商品

SF磯釣り〜離島編〜	6,000
SF SD　F-1グランプリ	4,000
SFオセロワールド	4,000
SF仮面ライダー	6,000
SF実況競馬シミュレーションステイブルスター	6,000
SF新スタートレック大いなる遺産	4,200
SFスーパー人生ゲーム2	4,600
SFスーパードッグファイト	5,400
SFすーぱーぷよぷよ通リミックス	4,500
SFスーパーボンバーマン4	5,000
SFスーパーマリオコレクション	4,500
SFスレイヤーズ	5,000
SF聖剣伝説3	3,800
SFゼロヨンチャンプRR-Z	5,200
SFタクティクス・オウガ	3,000
SFテイルズオブファンタジア	4,500
SF TVアニメスラムダンクSDヒートアップ	4,200
SFときめきメモリアル	5,000
SFドラゴンクエスト5	3,000
SFドラゴンクエスト6 幻の大地	3,200
SFドラゴンボールZ Hyper Dimension	3,600
SFトルネコの大冒険	3,000
SFトレジャーハンターG	4,000
SF信長の野望・天翔記	6,000
SF Parlor!パーラー!5	6,000
SFファイアーエムブレム　聖戦の系譜	4 500
SF不思議のダンジョン2 風来のシレン	4 500
SF星のカービースーパーデラックス	5 000
SFマスタース NEW 遥かなるオーガスタ3	6,000
SF魔装機神スーパーロボット大戦外伝	4,000
SF無人島物語	5,000
SFルドラの秘宝	4,000
CD銀河婦警伝説サファイア(AC)	4,500
CD聖夜物語	4,000
CDドラゴンナイト&グラフティ	4,000
CDリンダキューブ	3 000
SSアイドル雀士スーチーパイ2(18禁)	4 500
SSウィザーズハーモニー	2,500
SSきゃんきゃんバニープルミエール(18禁)	3,500
SS月花霧幻譚〜TORICO〜	4,000
SSJリーグプロサッカークラブをつくろう	4,000
SS新世紀エヴァンゲリオン	3,600
SSスーパーリアル麻雀P5	3,000
SSスーパーリアル麻雀P6(18禁)	4,500
SSソード&ソーサリー	4,000
SSテカスリート	3,800
SS DX人生ゲーム	3.500
SS野々村病院の人々(18禁)	4,200
SS信長の野望　天翔記	4,000
SSプリンセスメーカー2	3,500
SSレーシングコントローラー	4,000
NG餓狼伝説3	3,500
NGザキングオブファイターズ'95	7 000
NGサムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2 500
NGワールドヒーローズパーフェクト	7,000
SFスーパーファミコン	7,000
FX PC-FX	18,000
SS NEWセガサターン	16,000
NCネオジオCD-Z	22,000
NCネオジオCDトップローディング	7,500

買取　交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日〜7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい。買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまでも参考にして下さい。最新の価格は、電話にてお問い合わせください。
8. アーケード基板の買取価格については在庫数により価格がとくに変動します。価格の確約は、一切できません。価格が折り合わなかった場合には、商品を返品させていただきます。但し送料はすべてお客様負担になります。個人ユーザーからの買取を目的としていますので、同業者または法人での申し込みはご遠慮下さい。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も 同じ)は買取金額は半額以下になります。当社ではオリジナル付の商品を求めているので、買取価格を高額に設定しています。

コミック本高価買取実施中!

買取金額　一冊50円以上

※たくさん送ってくれる方は送料を当社負担にて受付しています。但し1箱の中に50冊以上入れて送って下さい。50冊以下の場合には送料を頂きます。必ず送る前に連絡してください。連絡がなかった場合には送料を頂きます。現金書留にて2〜3日で送金します。送金手数料¥1,000

100円買取一例　美品に限ります。

- ●うしおととら(16巻以降)
- ●H2(エイチツー)
- ●代紋(エンブレム)TAKE2
- ●キャプテン翼ワールドユース編
- ●金田一少年の事件簿
- ●GS美神　極楽大作戦
- ●こちら亀有公園前派出所
- ●神秘の世界エルハザード
- ●スーパードクターK
- ●スラムダンク(24巻以降)
- ●ドカベン　プロ野球編
- ●ドラゴンボール(30巻以降)
- ●ノーマーク爆牌党
- ●HAPPY!(ハッピー)
- ●新コータローまかりとおる
- ●愛蔵版コミック
- ●成人コミック
- ●ああ女神さまっ
- ●味いちもんめ
- ●行け!稲中卓球部
- ●美味しんぼ
- ●地獄先生ぬ〜べ〜
- ●将太の寿司
- ●はじめの一歩
- ●密リターンズ
- ●100億の男
- ●特攻の拓
- ●名探偵コナン
- ●横山三国志
- ●LOVE(ラフ)
- ●るろうに剣心

〒431-31　静岡県浜松市笠井町902-5
エマーソン　日曜定休　通販部

☎053-433-9900　受付時間(AM11:00〜PM8:00)
FAX053-434-9711　FAXでも受付ています。現金書留でも受付します。

新作ソフトも予約しておけば発売日にはお届けします。
一部商品・一部地域除く

高価買取します
ミュージックCD 300〜1,500円

5,000タイトルの詳しい最新価格は当社発行の『エマーソン通信』にて!

定期購読(月1回)希望の方は
年会費3,000円を現金書留でお申し込み下さい。
1回分希望の方は切手300円分同封して下さい。

買取申込書

ゲーメスト 9/30号	氏名	(フリガナ)　印	生年月日　年　月　日生	年令　才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ)　印
住所	〒	(フリガナ)			電話番号	一　一	

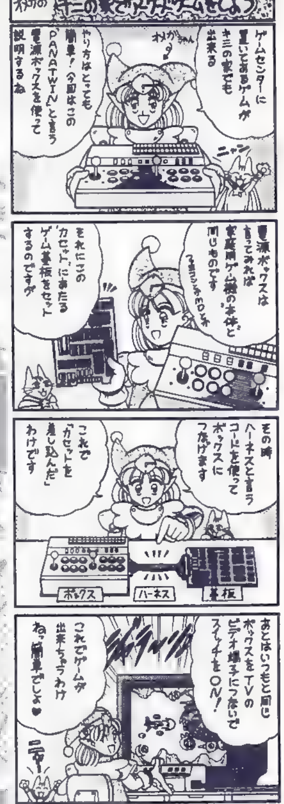
便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!

アーケード基板

エレベーターアクションリターンズ	¥5,000
あっかんべぇだぁ	¥5,000
パズルボブル2	¥12,000
逆鱗弾	¥12,000
パズルボブル2X	¥20,000
究極タイガーII	¥15,000
【アトラス】	
豪血寺一族	¥12,000
豪血寺一族2	¥23,000
豪血寺最強外伝	¥35,000
首領蜂	¥39,000
【テクモ】	
がんばれギンくん	¥10,000
サンダードラゴン	¥9,000
サンダードラゴン2	¥25,000
雷牙	¥6,000
スーパーピンボールAC	¥10,000
STG	¥4,000
ジェミニウイング	¥8,000
ソロモンの鍵	¥35,000
【アイレム】	
海底大戦争	¥30,000
アンダーカバーコップス	¥25,000
ボンバーマンワールド	¥23,000
ジオストーム	¥25,000
ガンフォース	¥9,000
ボンバーマン	¥6,000
ドラゴンブリード	¥8,000
トンマ	¥8,000
格闘野球リーグマン	¥38,000
ガンホーキ	¥10,000
R-TYPE	¥10,000
R-TYPE II	¥10,000
R-TYPE LEO	¥10,000
メジャータイトル2	¥8,000
大工の源さん	¥3,000
バウンドフォーバウンド	¥1,000
四川省2	¥7,000
メジャータイトル	¥7,000
【エスエヌケイ】	
脱獄	¥5,000
バトルフィールド	¥8,000
ゴールドメダリスト	¥3,000
■NEO GEO カセット	
龍虎の拳外伝	¥13,000
リアルバウト餓狼伝説	¥20,000
パズルボブル	¥10,000
ソニックウイングス3	¥17,000
キングオブファイターズ'95	¥23,000
キングオブファイターズ'94	¥6,000
サムスピ斬紅郎無双剣	¥9,000
その他あります。	¥800ヨリ
【セガ】	
バーチャファイター2.1	¥150,000
バーチャファイター2	¥130,000
ファイティングバイパーズ	¥130,000
ぷよぷよ通	¥12,000
ぷよぷよ	¥8,000
テトリス	¥5,000
ペンゴ	¥18,000
ワンダーボーイ	¥9,000
タントアール	¥3,000
イチダントアール	¥5,000
ポトポト	¥3,000
ドラゴンボールZ	¥8,000
【セイブ】	
雷電	¥18,000
雷電II	¥45,000
雷電DX	¥55,000
バイパーフェイズ1	¥42,000
セイブカップサッカー	¥9,000
ゼロチーム	¥29,000
【ユーピーエル】	
アトミックロボキッド	¥6,000
アクロバットミッション	¥5,000
ムスタング	¥6,000
タスクフォースハリア	¥6,000
オメガファイター	¥9,000
【ビデオシステム】	
ソニックウイングス	¥9,000
F1ドリーム	¥1,000
パイプドリーム	¥2,000
スパイナルブレーカー	¥3,000
【彩京】	
ガンバード	¥23,000
ストライカーズ1945	¥63,000
バトルガレッガ	¥48,000
【ライジング】	
魔法大作戦	¥18,000
疾風魔法大作戦	¥20,000
【その他】	
サンダー&ライトニング	¥5,000
ハイパーデュエル	¥12,000
スーパーイーグルショット	¥5,000
アグレス	¥2,000
キャノンダンサー	¥25,000
レッスルフェスト	¥1,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
コンバットライブス	¥2,000
セルフィーナ	¥5,000
プリメーラ	¥5,000
ボラックス	¥5,000
カベール(P無)	¥5,000
スカイスマッシャー	¥10,000
ススメ!!マイル・スマイル	¥15,000
ワールドラリー	¥19,000
ツインイーグルII	¥35,000
燃えよゴンタ2	¥15,000
JuJu伝説	¥5,000
レジオン	¥8,000
マッドシャーク	¥19,000
へべれけのぽぷ～ん	¥5,000
その他リスト以外にも有ります。	
【クイズ】	
学園パラダイス	¥1,000
クイズ365	¥8,000
クイズ地球防衛軍	¥3,000
クイズクエスト	¥3,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	¥3,000
アテナのハテナ	¥2,000
クレヨンしんちゃん2	¥2,000
世界はSHOW byショーバイ	¥2,000
クイズその他有ります。	
【パズルその他】	
上海	¥3,000
上海II	¥18,000
ばづり	¥8,000
脳力向上委員会	¥3,000
ドラゴンパンチ	¥3,000
ガンディーラー	¥2,000
オセロダービー	¥8,000
五月陣戦	¥9,000
連珠貴族	¥8,000
干支物語	¥7,000
パズルその他有ります。	
【麻雀】	
ダイヤルQ2	¥3,000
麻雀フライデー	¥3,000
麻雀電子基盤	¥3,000
懲りない面々	¥2,000
麻雀 放浪記	¥2,000
麻雀 遊戯	¥3,000
麻雀 激写	¥5,000
ねるとん牌鯨団	¥1,000
お雀子館	¥1,000
麻雀 大予言	¥1,000
ねらえ!トップスター	¥1,000
アイドル 麻雀	¥3,000
麻雀カルチャースクール	¥2,000
ウルトラマン秘 麻雀	¥5,000
麻雀 ベガス	¥6,000
麻雀学園	¥3,000
同級生スペシャル	¥20,000
ファイナルロマンス	¥10,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥8,000
スーパーリアル麻雀PIV	¥10,000
スーパーリアル麻雀PV	¥15,000
タロット麻雀	¥3,000
スーチーパイスペシャル	¥7,000
天開眼	¥10,000
コミック劇場	¥3,000
カメラ小僧	¥5,000
ごっつええ感じ	¥3,000
サーキットの女豹	¥2,000
麻雀クエスト	¥9,000
七次元の妖精達	¥2,000
麻雀革命	¥1,000
キャンパスハンティング	¥1,000
麻雀 女学園	¥4,000
麻雀 ファンクラブ	¥3,000
麻雀 私生活	¥2,000
とっても E雀	¥5,000
グッドE雀	¥5,000
パチンコ物語	¥2,000
プリティセーラー2	¥20,000
プリンセスリーグ	¥3,000
お立ち台の掟	¥3,000
パニックスタジアム	¥2,000
ハイパーリアクション	¥13,000
麻雀やるなら	¥2,000
麻雀 その他あります。	

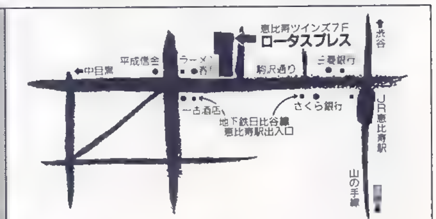


この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間 AM10:30~PM7:00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



翌日商品がおてもとに

LOTUS PRESS GAME WORLD

商品代金と商品の
引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板

【カプコン】
ストZERO2
ストZERO
マーヴルスーパーヒーローズ
D&Dシャドーオーバーミスタラ
19XX ¥65,000
サイバーボッツ ¥45,000
ヴァンパイアハンター ¥35,000
X-MEN ¥35,000
パワードギア ¥28,000
スーパーマッスルボマー ¥25,000
ヴァンパイア ¥25,000
エイリアンVSプレデター
ダンジョン&ドラゴンズ
スーパーストⅡX ¥25,000
スーパーストⅡ ¥25,000
闘神伝2 ¥38,000
ストⅡダッシュ ¥9,000
ストⅡ'ターボ ¥9,000
戦場の狼 ¥8,000
ナイツオブザラウンド ¥14,000
キャプテンコマンド ¥19,000
1941 ¥23,000
クイズ&ドラゴンズ ¥4,000
マッスルボマー ¥8,000
殿様の野望Ⅱ ¥5,000
戦場の狼Ⅱ ¥14,000
ラストデュエル ¥8,000
F1ドリーム ¥3,000
ロックマン ¥15,000
虎への道 ¥15,000

■CPSⅡカートリッジ
ストZERO2
ストZERO ¥12,000
マーヴルスーパーヒーローズ
D&Dシャドーオーバーミスタラ
19XX ¥53,000
サイバーボッツ ¥25,000
ヴァンパイアハンター ¥12,000
パワードギア ¥18,000
X-MEN ¥12,000
スーパーマッスルボマー ¥10,000
ヴァンパイア ¥5,000
エイリアンVSプレデター
ダンジョン&ドラゴンズ
スーパーストⅡX ¥5,000
スーパーストⅡ ¥2,000

【ジャレコ】
ゲーム天国 ¥49,000
湾岸戦争 ¥45,000
ビッグストライカー ¥5,000

■メガ32カートリッジ
エンジェルキッズ ¥5,000
ゲーム天国 ¥5,000
湾岸戦争 ¥5,000

【バンプレスト】
セーラームーン ¥29,000
戦国エース ¥18,000
マジンガーZ ¥23,000
アクウギャレット ¥45,000
マクロスⅡ ¥13,000
マクロス ¥13,000
SDガンダム ¥3,000
ドラゴンボールZⅡ ¥18,000
ウルトラ警備隊 ¥33,000
ウルトラマン ¥2,000
SDガンダムEX REVUE ¥12,000
機動戦士ガンダム ¥6,000

【コナミ】
沙羅曼蛇2 ¥45,000
サンダークロス ¥22,000
セクシーパロディウス ¥48,000
ときメモ対戦ぱずるだま ¥118,000
究極戦隊ダダンダーン ¥37,000
タイムパイロット ¥12,000
サンセットライダース ¥25,000
エイリアンズ ¥17,000
グラディウスⅡ ¥24,000
極上パロディウス ¥33,000
ツインビーヤッホー! ¥33,000
バンクショット ¥3,000
進め!対戦ぱずるだま ¥28,000
コンバットスクール(Pナシ) ¥5,000
パロディウスだっ! ¥7,000
出たな!!ツインビー ¥7,000
クレイジーコップ ¥8,000
少林寺への道 ¥5,000
クライムファイター ¥7,000

■GXマザーロムキット
極上パロディウス ¥3,000
ツインビーヤッホー! ¥3,000
対戦ぱずるだま ¥3,000
沙羅曼蛇2 ¥13,000

【東亜プラン】
バツグン ¥30,000
ヘルファイヤー ¥5,000
達人王 ¥16,000
究極タイガー ¥7,000
スラップファイト ¥10,000
Vファイブ ¥9,000
アウトゾーン ¥9,000
フーピー ¥5,000
飛翔鮫 ¥6,000
ヴィマナ ¥9,000
ドギューン ¥12,000
フィグゼイト ¥13,000
スノーブラザース ¥7,000
達人 ¥6,000
テキパキ ¥8,000

【ナムコ】
ソウルエッジ ¥55,000
鉄拳2Bバージョン
アウトフォクシーズ ¥29,000
マッハブレーカー ¥37,000
ネビュラスレイ ¥19,000
ギャラガ88 ¥18,000
パックマニア ¥18,000
F/A ¥12,000
ゼビウス ¥9,000
ティンクルピット ¥5,000
エメラルディア ¥2,000
ニューマンアスレチック ¥6,000
スーパーワールドコート ¥3,000
ナックルヘッズ ¥15,000
熱闘激闘クイズ島 ¥1,000
フェリオス ¥58,000
マーベルランド ¥38,000
スーパーワースタ'95 ¥10,000
魔Q大冒険 ¥1,000
アサルト(Pナシ) ¥48,000
ディグダグ ¥15,000
ドラゴンセイバー ¥25,000
源平討魔伝 ¥25,000
コズモギャングザパズル ¥3,000
ゼビウス3D/G
グレートスラッガーズ ¥1,000
グレートスラッガーズ'94 ¥3,000
ギャラガ ¥8,000
ナムコクラッシックvol.1 ¥33,000

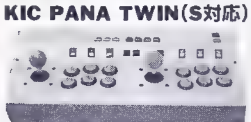
【データイースト】
ウルフファング ¥23,000
ロボコップⅡ ¥10,000
グレートラグタイムショー ¥33,000
マジカルドロップ ¥18,000
マジカルドロップ+Ⅰ ¥20,000
キャプテンアメリカ ¥15,000
バーディートライ ¥6,000
空牙外伝スカルファング ¥48,000
スタジアムヒーロー ¥2,000
スーパーバーガータイム ¥8,000
ダイエットGO!GO! ¥8,000
ファンキージェット ¥8,000
クルードバスター ¥6,000
ポケットギャル ¥3,000

【カネコ】
大江戸ファイト ¥19,000
B RAP BOY ¥18,000
爆裂ブレイカー ¥9,000
ギャルズパニックⅡ ¥17,000
グレート1000マイルラリー ¥18,000

【タイトー】
究極タイガーⅡ ¥78,000
パズルボブル2X ¥78,000
逆鱗弾 ¥68,000
パズルボブル2 ¥68,000
あっかんべぇだぁ ¥60,000
エレベーターアクションリターンズ ¥60,000
クイズシアター ¥58,000
ハットトリックヒーロー'95 ¥58,000
バブルシンフォニー ¥65,000
ダライアス外伝 ¥68,000
カイザーナックル ¥58,000
デッドコネクション ¥8,000
キャメルトライ(P無) ¥15,000
レイフォース ¥29,000
ライトブリンガー ¥33,000
アラビアンマジック ¥23,000
ガンフロンティア ¥33,000
メタルブラック ¥43,000
グリッドシーカー ¥19,000
ライディングファイト ¥18,000
奇々怪界 ¥10,000
ニュージーランドストーリ ¥9,000
レインボーランドEX ¥15,000
カダッシュ ¥12,000
パニックロード ¥5,000
エクスターミネーション ¥20,000
ラスタンサーガ ¥15,000
キャッスルオブドラゴン ¥6,000
ヴォルフィード ¥10,000
ルナーク ¥10,000
ハットリス ¥2,000
スラップショット ¥3,000
アルカノイド ¥2,000
ミズバク大冒険 ¥8,000
ダイノレックス ¥8,000
スーパーQIX ¥7,000
アルバレスタ ¥6,000
スペースインベーダーDX ¥4,000

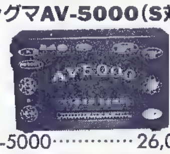
■F3カートリッジ
カイザーナックル ¥3,000
ダライアス外伝 ¥10,000
バブルシンフォニー ¥3,000
ハットトリックヒーロー'95 ¥2,000
クイズシアター ¥2,000

KIC PANA TWIN(S対応)



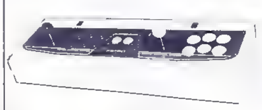
本体………………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000(S対応)



AV-5000………… 26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター(S対応)



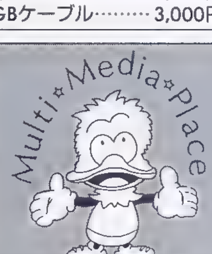
本体………………… 48,000円

駅に近くなってもっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

(株)ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F



「象～さん象～さん基板が好きなのね、そ～よ私も好きなのよ～♪」

PN（ペンネーム） P.P.T

「電話してみてあったよかった安かった」

貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（3～36回）

オリコ　ジャックス

NAMCO

グロブダー	45,000
ドルアーガの塔	63,000
ギャプラス	17,500
ゼビウス	14,000
グレートスラッガーズ	2,000
ギャラガ	13,000
ガントレット	20,000
エメラルディア	3,000
マッピー	35,000
タンクフォース	9,000
モトス	45,000
リブルラブル	37,000
ピストル大名の冒険	14,000
バーニングフォース	22,000
爆笑機銃艇	26,000
ワールドスタジアム'89	6,000
コズモギャングザパズル	4,500
アサルト（純正P付）	48,000
ドラゴンセイバー	22,500
球界道中記	15,000
アウトフォクシーズ	35,000

カプコン

ストZERO2（ロム）	秘密
スーパースト2X（ロム）	5,500
ヴァンパイア（ロム）	7,800
X-MEN（ロム）	9,800
スーパースト2（ロム）	3,000
19XX	70,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	秘密
1943	13,000
エグゼドエグゼス	33,000
ストII	5,500
ストIIダッシュ	5,500
ストII'ターボ	7,500
大魔界村	37,000
ナイツオブザラウンド	13,000
バニッシャー	25,000
サイバーボッツ（ロム）	秘密
エイリアンvsプレデター	秘密
ヴァンパイアハンター（ロム）	秘密
スーパーマッスルボマー（ロム）	秘密
D&D（ロム）	秘密
D&DIIシャドーオーバーミスタラ（ロム）	秘密
パワードギア（ロム）	秘密
F1ドリーム	3,500
虎への道	6,000

コナミ

イーアルカンフー	11,000
クレージーコップ	14,000
グラディウス	26,000
グラディウスII	25,000
グリーンベレー	10,000
クォース	6,500
ザ・ハスラー	3,000
サプライズアタック	4,500
新入社員とおる君	8,000
スラムダンク	28,000
XEXEX	26,000
出たな!!ツインビー	7,000
ビットファイター	9,000
プレミアサッカー	8,000
ファイナライザー	7,500
ヘクシオン	4,500
メガゾーン	8,000
魂斗羅	8,800
スクランブル	35,000

東亜プランニング

ヴィマナ	9,000
スノーブラザーズ	8,000
V-V	10,000
フーピー	5,000
バツグン	29,000

バンプレスト

アルチメイトテニス	7,000
ウルトラマン	3,000
ウルトラ警備隊	27,500
ウルトラマン倶楽部	5,500
SDガンダムサイコサラマンダー	4,000
マクロス	11,000

UPL

アークエリア	10,000
シュトラール	11,000
タスクフォースハリアー	9,000
バンダイク	7,000
Mr. Do vs ユニコーン（アンプ無）	15,000
忍者君 阿修羅の章	17,500

ジャレコ

EDF	5,800
ゲーム天国	48,000
パラレルターン	12,000
ビックストライカー	4,000
P-47ACES	45,000
ぶたさん	24,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000

セガ

MVP	3,000
クラッチヒッター	4,000
コラムスII	2,800
ザ・Jリーグ 1994	10,000
獣王記	9,000
スタックコラムス	2,900
タントアール	2,900
登竜門	6,000
パーフェクトビリヤード	6,000
ぷよぷよ	7,000
ぷよぷよ通	18,000
フラッシュポイント	2,900
ベイルート	9,000
ボトボト	2,900

SNK

ヴァンガードII	35,000
SA-R	7,000
SRD	8,000
ASO	7,000
SAR（サーチアンドレスキュー）	7,000
脱獄	3,000

カネコ

ギャルズパニック	6,500
ギャルズパニック2	18,000

アトラス

オーマイガァー	3,000
ブレイゾン	3,000

アイレム

R-TYPEII	11,000
エアーデュエル	11,000
ガンフォース	8,000
ギャロップ	8,000
クロスブレイズ	19,500
ぐっすんおよよ	6,500
剣豪	13,000
サンダーブラスター	13,000
トロピカルエンジェル	40,000
スパルタンX	10,000

タイトー

阿修羅ブラスター	9,000
アクアジャク	10,000
イグジーザス	12,000
ウォリアーブレード	28,000
火激	2,900
ガルメデス	9,000
カダッシュ	11,500
ゴークス（P付き）	17,000
ザインド・スリーナー	6,000
ダイノレックス	10,000
中華大仙	3,000
ナックルジョー	12,000
ハイパーデュエル	12,000
ハットトリックヒーロー	4,500
ヒットジアイス（1P用）	12,000
ピンポンキング	8,000
プリルラ	54,000
ライディングファイト	32,000
陸海空	12,000
リターンオブインベーダー	12,000
バイオレンスファイト	12,000
侍日本一	15,000
ニュージーランドストーリー	13,000
ガンフロンティア	42,000
メタルブラック	42,000

データーイースト（DECO）

空手道	9,000
強行突破	4,000
空牙	18,000
ジョー&マックリターンズ	17,000
シュートアウト	5,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダンプルポップ	4,000
ドリームサッカー	9,000
バーディートライ	6,000
ファイターズヒストリー	3,000
魔境戦士（P無し）	4,000
ロボコップ	7,000
サイコニクスオスカー	15,000
ダークシールII	11,000
ドリームサッカー	6,000

テクモ

ガンディーラー	2,000
がんばれギンくん	10,000
サンダードラゴン	9,000
スターフォース	20,000
スイマー	23,000
タンクバスターズ	8,000
WWFレッスルフェスト	2,500
能力向上委員会	4,800
ボンジャック	11,500
レッスルフェスト	2,000
ワールドカップ'94	5,000
カズラー	27,000
ジェミニウイング	9,000
雷牙	6,500

彩京

ガンバード	21,000
戦国エース	20,000
ストライカーズ1945	65,000

ライジング

疾風魔法大作戦	17,500
バトルガレッガ	52,000

NEO GEO

餓狼伝説スペシャル	2,500
サムライスピリッツ	1,000
ガンガン行進曲	3,500
ワールドヒーローズ2	500
ジョイジョイキッド	5,000
ワールドヒーローズパーフェクト	4,500
ASOII	4,500
ラストリゾート	7,000
得点王2	2,000
マジシャンロード	3,000
ミューティションネイション	3,500
ザ・スーパースパイ	3,500
パニックボンバー	7,000
クロスソード	3,500
風雲黙示録	5,500
ステークスウィナー	20,000
トッププレーヤーゴルフ	2,500
パズルボブル	9,500
MV-1	特価

各社ロム

JALECO 湾岸戦争（ロム）	6,000
JALECO ゲーム天国（ロム）	25,000
SEGA ST-V バーチャファイターリミックス（ロム）	3,000
SEGA ST-V ばくばくアニマル（ロム）	3,000
SEGA ST-V バーチャファイターキッズ（ロム）	10,000
SEGA ST-V ファイナルアーチ（ロム）	4,000
TAITO F3 エレベーターアクションリターン（ロム）	12,000
TAITO F3 あっかんべぇだぁ（ロム）	10,000
TAITO F3 ハットトリックヒーロー'95（ロム）	4,000
TAITO F3 逆鱗弾（ロム）	18,000
TAITO F3 森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（ロム）	3,000
TAITO F3 バブルシンフォニー（ロム）	6,500
TAITO F3 ダライアス外伝（ロム）	23,000
KONAMI GX ツインビーヤッホー！（ロム）	5,000
KONAMI GX 対戦ぱずるだま（ロム）	5,000
KONAMI GX 極上パロディウス（ロム）	5,000
TAITOF3究極タイガーII（サブ）	9,000
TAITOF3パズルボブル2（サブ）	15,000
KONSMI GXときめき対戦ぱずるだま（サブ）	55,000

その他

IQブロック	2,000
アグレス	8,000
アルファックスZ	10,000
カベール（P無し）	3,500
キース&ルーシー	19,000
キャッスルオブドラゴン	5,000
サンダー&ライトニング	5,000
サボテンボンバーズ	6,000
上海	4,000
スパイラルブレイカーズ	10,000
スカッシュ	3,000
スカイランサー	5,000
セルフィーナ	9,500
超時迷宮レジオン	8,000
牌砦	5,000
テラクレスタ	8,000
ドリフトアウト'94	12,000
ネクストスペース	6,000
爆裂クラッシュレース	8,000
ピンボールアクション	4,000
プリメーラ	5,000
へべれけのぽぷーん	3,000
ポパイ	15,000
五月陣戦	4,900
霊界導士	4,900
レゾン	10,000
熱血高校ドッチボール	4,500
マッドシャーク	18,500
マジカルエラーを探せ	3,000
ラビオレプス	10,000

麻雀

7次元の妖精	2,500
麻雀狂時代	1,500
個人教授	2,500
ミラージュ妖獣伝	3,000
熱血麻雀宣言	2,500
スカウトマン	2,500
クラブ90's	4,000
ギャルの告白	2,500
カルチャークラブ	2,500
ギャルの開花	2,500
とってもE雀	2,500
ファンクラブ	2,500
夏物語	3,000
ハイパーリアクション	40,000
吉本劇場	2,500
早くヤッてよ	2,500
グランプリギャル	2,500
大予言	2,000
麻雀遊戯	2,500
キャンパスハンティング	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
スーチーパイ	4,000
スーチーパイII	50,000
ビタミンC	5,000
麻雀デリンジャー	5,000
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀 掟	2,000
麻雀いかがですか	2,500
麻雀学園	2,000
セーラーウォーズ	10,000
スーパーリアル麻雀II	13,000
スーパーリアル麻雀IV	12,000
スーパーリアル麻雀IV（ロム）	1,000
スーパーリアル麻雀V	14,000
わくわくキャッチャー	3,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズ学園パラダイス	3,000
クイズめくるめくストーリー	3,000
クイズF1ワンツーフィニィシュ	2,500
クイズDANの反乱	2,000
クイズ廊下に立ってなさい	1,800
クイズクレヨンしんちゃん2	3,000
クイズココロジー	2,500
クイズ殿様の野望	2,500
クイズ殿様の野望2	9,000
クイズぱにくるふぁんたじー	2,000
クイズ学問のすすめ	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,800
クイズ18禁	9,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000

中古の価格は全て消費税込みのものです。

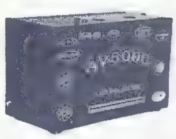
コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

KIC

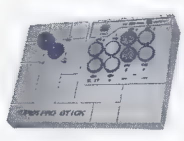


パナツインロング ¥38,000

シグマ電子

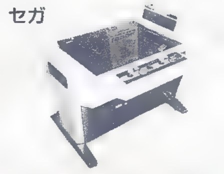


AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

セガ

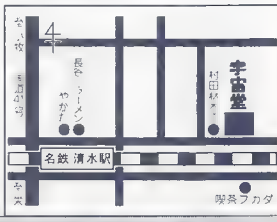


エアロシティテーブル ¥65,000

ボードA



ボードマスター ¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10～30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区瑞通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502

営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　EYE-NET情報FAXでは、最新の価格。在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
- イメージファイト 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- 〃 〃 レオ 15K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーI・IV 各28K
- ロードランナーII・III 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K
- 四川省 3K
- フック 12K

SNK
- カイロスの扉 5K
- 名人戦 3K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板(FM音源)18K
- 業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
- F,H,ダイナマイト・WHIIJE
- T・ガンガン行進曲・ガロウIII 3
- パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K

カプコン
- クイズ三国志・殿様の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各 8K
- ストリートファイター 18K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 25K
- バース 20K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ガンスモーク 38K
- エグゼドエグゼス 38K
- エリア 88 28K
- チキチキボーイ 25K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- SF ゼロ 特価
- CPII 各種 大特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- ドギューン 10K
- 達人 5K
- 達人王 10K

コナミ
- ヘクシオン・ウォース 各5K
- バンクショット 3K
- 新入社員とおる君 10K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 II 35K
- 〃 〃 III 25K
- スーパー亀忍者(TMNT) 8K
- スクランブル 18K
- ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
- パロディウスだ 6K
- 出たなツインビー 10K
- ゼクセクス 20K
- 極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉 ロムボード 各1K
- サラマンダ2 ロムボード 2K

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン 10K
- スーチーパイII (ROM) 3K
- P-47エイシス(ROM) 3K
- 湾岸戦争 (ROM) 3K
- ゲーム天国 (ROM) 5K
- メガシステム32マザー 格安

セガ
- 聡子ちゃん体操 H付 10K
- 時の戦士・ザクソン 各10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- コラムス 3K
- コラムス2・タントアール 各2K
- テトリス 3K
- イチダントアール 5K
- オーライル・ダブターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- デディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールII 38K
- ロボレス2001 15K
- バーニングライバル 15K
- スパイダーマン 15K
- バーチャファイター 15K (制御盤+コンボ専用ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 25K
- アルペンスキー 25K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョガー 38K
- シーファイターポセイドン 18K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 3K
- バブルボブル 28K
- スラップファイト 5K
- ヒットジアイス 3K
- ドクタートッペルの大冒険 5K
- マスターオブウエポン 8K
- 女三四郎 18K
- 究極タイガー 8K
- アラビアンマジック 15K
- ライトブリンガー 25K
- グリッドシーカー 18K
- レイフォース 25K
- リングレイジ 8K
- モータルコンバット 8K
- アルカノイド S付 5K
- ヴォルフィード 5K

F-2 マザーボード
- ブリルラ 48K
- メタルブラック 38K
- ガンフロンティア 35K
- ミズバク大冒険 8K
- キャメルトライ センサー付10K
- MJ-12・ダイノレックス各5K
- デッドコネクション 5K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各5K
- ※ マザー不要の場合 -2K
- F2マザー 3K(大基板)

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場 ．ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
- ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 5K
- バブルシンフォニー 3K
- エレベーターActリターン 3K
- 逆鱗弾 3K
- 他、各種格安 F3マザー特価

テコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 5K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ウルフファング 35K
- ジョー&マック 15K
- ロボコップ2 25K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- SF-X 88K
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版)10K
- ハイホー・ハイホーII 各1K
- 五目ならべ(連珠) 5K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 10K
- アトミックロボキット 8K

新品(箱入)
- スラップショット 5K
- 四川省 II 7K
- くっすんおよよ 5K
- 連珠貴族(五目並べ) 5K
- ブレイガールII 5K
- 米ミのロムキット 付
- アースジョーカー 7K

テクモ
- 忍者龍剣伝 5K
- スーパーピンボールアクション 5K
- シルクワーム 5K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K
- ボンジャック 18K

ナムコ
- パックマニア 15K
- ロンパーズ 20K
- ブレイザー 20K
- メルヘンメイズ 25K
- 妖怪道中記 10K
- ワルキューレの伝説 38K
- リブルラブル 28K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- エメラルディア 5K
- ドラゴンセイバー 35K
- ドルアーガの塔 38K
- アサルトパネル、+ロム付 58K
- ゼビウス 15K
- ディグダグ(許諾アタリ製) 8K
- ラリーX許諾MIDWAY 15K
- ギャラガ 12K
- ギャラクシアン(c) PIII 10K
- ホッピングマッピー 88K
- トイポップ 88K
- グレートスラッガー94 3K
- ワースタ 95 3K

ユニバーサル
- Mr.Do! (c) 5K
- Mr.Do!vsユニコーン12K
- Mr.Do!ワイルドライド15K
- ジャンピングジャック 18K

その他
- サボテンボンバース 12K
- 五月陣戦 8K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ポラックス・干支物語 各3K
- SDガンダム 2K
- スパイナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K
- ソニックウイングス 10K
- フューチャースパイ 12K

その他
- ファイアーバード(c) 18K
- クレージコング 12K
- 戦国エース 18K
- レッド UFO 25K
- アグレス・サダリ 各5K

一珍品・逸品一
- シルバーランド 38K
- パーティ 12K
- ポレンチ 28K
- スカイアーミー 58K
- Qバート 58K
- Qバート (c) 28K
- タイムアタッカー 15K
- (ブロックゲーム VR付)

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K アイドル麻雀放送局,ファンクラブ夏物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,大霊界,大予言,ねるとん牌賭団, 各1K 麻雀学園,七次元の妖精,スーパーリアルP2,各2K トリプルウォーズ,コミック劇場,クラブ90,サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 8K,スーパー◯禁版 15K,レモンエンジェル8K ミラージュ妖獣伝 3K ファイナルロマンス 8K SリアルIII10K,SリアルIV10K,SリアルV20K

[illegible]
- ダライアス(3画面)EXT,ロム付 38K
- アフターバーナー II セガ (a) 15K
- ギャラクシーフォースII (a) 25K〇
- ストライクファイター セガ (a) 28K〇
- ウイニングラン91 ナムコ (a) 15K〇
- ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a) 48K〇
- スターブレード ナムコ V21(a) 48K〇
- エアーコンバット ナムコ V21(a) 48K〇
- ソルバルウ ナムコ V21(a) 48K〇
- ナイトストライカー タイトー 38K〇
- ギャラクティックストーム 38K〇
- スーパーモナコGP セガ (a) 10K
- ウォーリアブレード(〃)タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
〇印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

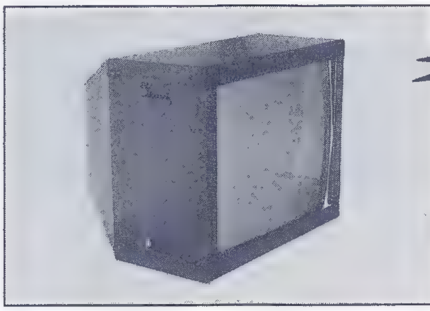
基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
- ◇25インチ フラットスクエアブラウン管
- ◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
- ◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇各種調整が全て外部より可能
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。



新品 定価¥88,000 (1年完全保証)税・送料別
中古 定価¥48,000 (程度上)税・送料別

専用筐体登場!!

中古、程度良

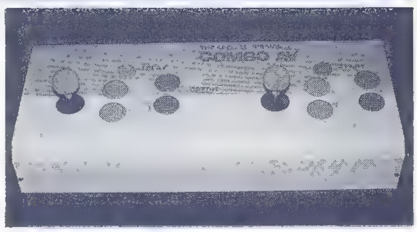
ナムコ
18インチコンソレット筐体
サターン、プレステ用の1レバー8ボタンハーネス (各1万円) 別売
¥30,000(税・送料別)
(H)1080×(W)320×(D)420
重さ60kg(一般家庭では、60kgまでが限度です。25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。)

驚異のシンクロ連射
新型 SUPER コンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862 863等も高画質でゲームがプレイできます。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

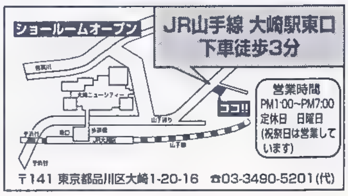
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)…………¥33,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売…¥3,000

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

サンカンパニーの買い取り表です。下記の商品しか買い取り致しません。

1Kは千円です。電話で担当に必ず確認してください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

ア行	
アウトゾーン	4K
アラビアンマジック	11K
アンダーカバーコップス	12K
アラビアンファイト（4P）	13K
アクロバットミッション	3K
アステリクス	7K
ウルトラ警備隊	15K
ウルトラ闘魂伝説	3K
エイトフォース	10K
SDガンダム	1K
SDガンダムレインボー大陸戦記	3K
F/A	4K
X-MEN（コナミ）	9K
大江戸ファイト	7K
カ行	
ガンホーキ	5K
ガンネイル	5K
ガイアポリス	5K
海底大戦争	20K
キャプテンアメリカ	5K
クライムファイターズ2	5K
グレート1000マイルラリー	7K
グリッドシーカー	7K
剣豪	3K
ゴールデンアックスII（4P）	26K
豪血寺一族2	11K
豪血寺外伝	18K
サ行	
サイレントドラゴン	5K
サンセットライダーズ	15K
サンドスコーピオン	4K
サンダーゾーン	5K
サンダードラゴンII	15K
サンダードラゴン	3K
サンダーフォックス	7K
シンプソンズ	6K
ジオストーム	11K
ジョー&マックリターンズ	9K
シャドーフォース	5K
JJスコーカーズ	6K
GIジョー	19K
ストリートファイターII	3K
ストリートファイターIIダッシュ	3K
ストリートファイターIIダッシュターボ	3K
スノーブラザーズ	2K
スノーブラザーズII	9K
スカイスマッシャー	3K
ゼロチーム	16K
スパイダーマン（4P）	14K
戦国エース	8K
ソニックウイングス	3K
タ行	
ダブルウイング	8K
ターボフォース	3K
ダイエットGO!GO!	3K
ダークシール2	3K
達人王	5K
大王	15K
ツインイーグルII	22K
デスブレイド	3K
T.M.N.T.	2K
雷神人魔傀	14K
ドギューン	3K
ドラゴンボールZII	11K
ドラゴンボールZ（バンプレ）	4K
闘神ブラザース	5K
首領蜂	25K
ナ行	
ナイトスラッシーズ	23K
ナックルバッシュ	8K
ナックルヘッズ	4K
ネビュラスレイ	7K
ノストラダムス	6K
ハ行	
パーフェクトソルジャー	4K
バイオレントストーム	15K
ハイパーデュエル	3K
バッキーオヘア	11K
ビイラップボーイズ	5K
ヒーテッドバレル	7K
ヴィマナ	3K
ビッグファイト	13K
フック	9K
ファイナルファイト	3K
ファイナルスターフォース	6K
フィグゼイド	4K
ブラッドブラザース	4K
富士山バスター	3K
マ行	
マッドシャーク	14K
マーシャルチャンピオン	6K
マクロス	5K
マジンガーZ	9K
マクロスII	3K
マッハブレイカーズ	20K
魔法大作戦	5K
ミスティクウォリアーズ	19K
ムーンウォーカー	3K
メタモルフィックフォース	21K
ラ行	
ライトブリンガー	14K
ラピッドヒーロー	14K
雷電	8K
雷電DX	30K
龍神	7K
レジオネア	9K
ロボコップII	6K
64番街	9K

バーチャファイター3（仮名）絶賛予約中!!

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくてもローン組めます
最高36回

新作基板情報!!

レイストーム（分割払いの場合） 平成8年7月末発売予定			キングオブファイターズ96（分割払いの場合） 平成8年7月末発売予定		
初回	¥19,660	¥19,200×11回	初回	¥12,183	¥11,400×11回
	¥12,461	¥10,400×23回		¥7,380	¥6,200×23回
	¥9,385	¥7,400×35回		¥5,946	¥4,400×35回

バーチャファイター3予約受け付け中!!

★その他新作基板はもちろん、コントロールBOXとの組み合わせローンも可能!!
★発売後のキャンセルは出来ません。
★尚、新作基板予約の方にチラシを差し上げます。確約は出来ませんが、ポスターも差し上げます。

カプコンPCB	
必殺無頼拳	¥9,000
天地を喰らう	¥20,000
ラストデュエル	¥10,000
1942	¥10,000
バース	¥20,000
USネイビー	¥13,000
1943	¥13,000
スーパーストIIX（サブ）	¥3,000
パワードギア（サブ）	¥18,000
タイトーPCB	
べんべろべー	¥20,000
バブルボブル	¥20,000
地獄めぐり	¥3,000
レイメイズ	¥23,000
究極タイガー	¥6,000
奇々怪界	¥6,000
レイフォース	¥23,000
火激	¥3,000
ドンドコドン（F2込）	¥4,000
ルナーク（F2込）	¥3,000
あっかんべえだ～（サブ）	¥5,000
メタルブラック（F2込）	¥38,000
ガンフロンティア（F2込）	¥38,000
チャイニーズヒーロー	¥23,000
バブルメモリーズ（サブ）	¥8,000
エレベータアクションリターンズ（サブ）	¥3,000
ナムコPCB	
ワースタ'92	¥4,000
ワースタ'93	3,000
バーニングフォース	¥20,000
マーベルランド	¥20,000
アサルト（レバー付）	¥55,000
コズモギャングザビデオ	¥8,000
ドラゴンスピリット	¥35,000
ギャプラス	¥23,000
ワルキューレの伝説	¥65,000
ギャラガ'88	¥22,000
リブルラブル	¥32,000
ワースタ'95	¥5,000
データーPCB	
チェルノブ	¥30,000
ワンダープラネット	¥8,000
マジカルドロップ	¥5,000
魔境戦士（P付）	¥30,000
アイレムPCB	
R-TYPE LEO	¥15,000
ジッピーレース	¥5,000
セガPCB	
ロボレス2001	¥18,000
コットン	¥10,000
フラワー	¥8,000
ザ・Jリーグ1994	¥5,000
ラフレーサー（P無）	¥3,000
テトリス	¥4,000
ぷよぷよ通	¥8,000
コラムス	¥8,000
バーチャファイターキッズ（サブ）	¥5,000
ペブルビーチ（サブ）	¥3,000
ファンタジーゾーン	¥16,000
イチダントアール	¥3,000
ファンキーヘッドボクサー（カロット）	¥3,000
バーチャファイター2	相談
バーチャファイター	¥4000
コナミPCB	
サンダークロス	¥25,000
出たな!!ツインビー	¥4,000
トライゴン	¥20,000
グラディウスII	¥23,000
メガゾーン	¥8,000
スラムダンク（4P用サブ無）	¥20,000
GXマザーボード	¥33,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	¥13,000
ジャレコPCB	
エクセライザー	¥5,000
ぶたさん	¥20,000
メガシステム32マザー	¥28,000
ゲーム天国（サブ）	¥5,000
テトリスプラス（サブ）	¥3,000
その他PCB	
バトルガレッガ（新品）	¥48,000
マジカルクリスタル	¥3,000
セルフィーナ	¥8,000
アラビアン	¥15,000
Mr. DOワイルドライド	¥18,000
ラビオレプス	¥20,000
スーパーバーガータイム	¥8,000
エクストリームダウンヒル	¥8,000
でろでろでろーん（サブ）	¥3,000
すすめ!!マイルスマイル	¥12,000
テキパキ	¥8,000
もうぢゃ	¥12,000
麻雀PCB	
ハイパーリアクション	¥8,000
同級生	¥8,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥10,000
レモンエンジェル	¥12,000
恋コイしましょ	¥23,000
奉仕品	
（5千円以上お買い上げの方に限ります）	
（個数に制限は有りません。幾つでも可）	
極上パロディウス（サブ）	¥500
対戦ぱずるだま（サブ）	¥1,000
ハイパーフェーズ1（サブ）	¥500
クイズ人生劇場（サブ）	¥500
ああ栄光の甲子園（サブ）	¥500
クイズ地球防衛軍（サブ）	¥500
ドンドコドン（サブ）	¥1,000
ワースタ'90（ロム）	¥300
ワースタ'93（ロム）	¥300
ワースタ'89（ロム）	¥300
ボナンザブラザース（ロム）	¥500
ゴールデンアックスザデュエル（サブ）	¥500
水滸演武（サブ）	¥500
ばくばくアニマル（サブ）	¥500
スペースデュエル（基板のみ）	¥1,000
ドラゴンボールZ VRVS（サブ）	¥3,000
ザJリーグ1994（サブ）	¥500
ファイナルアーチ（カセット）	¥1,000
バーチャファイターミックス（カセット）	¥1,000

営業時間 10:00～19:00
定休日 日曜・祝日

SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

在庫処分

持ってけドロボー

アサルト	35,000
バトルス	3,000
妖怪道中記	13,000
ナムコシステムマザー	3,000
スーパーストII(ロム)	1,000
ドラゴンパンチ(US)	1,000
JuJu伝説(US)	3,000
ツインビーヤッホー！(ロム)	1,000
極上パロディウス(ロム)	1,000
沙羅曼蛇2 (ロム)	3,000
対戦ぱずるだま(ロム)	1,000
グリーンベレー	4,000
学問のススメ	980
ぐっすんおよよ	5,000

新品も割引・予約受付中でござる。

(TEL)	(TEL)
スターグラディエイター	ラストブロンクス
ストZERO2	ファイティングバイパーズ
D&Dシャドーオーバーミスタラ	レイストーム
D&Dドォーム	サイキックフォース
エイリアンVSプレデター	デットオアアライブ
サイバーボッツ	わくわく7
ロックマン2ザ・パワーファイター	ダイナマイト刑事
パズルファイター2X	戦国ブレード
ザキングオブファイターズ'96	
バーチャファイター2.1	
バーチャロン(P付)	
ソニックザファイターズ	

※価格リストは、定期発行している物が1番正解です。
毎月30日前後に届きます

買い取り

とりあえず電話してみて下さい

ストZERO2	??,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	?9,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	3?,000
ヴァンパイアハンター	?,000
戦いの挽歌	??,000
サイコソルジャー	5?,000
リターンオブイシター	??,000
ドラゴンスピリット	??,000
ベラボーマン(B付)	??,000
バイオレンスストーム	??,000
ポリネットウォーリアーズ	??,000

上記意外の基板も高額買い取りします。

最後にTELしてみるべし

麻雀

リアル麻雀PV	10,000
セーラーウォーズ	12,000
スーチーパイ	8,000
スーチーパイII	32,000
プリティセーラー18	10,000
同級生	8,000

パズル&クイズ

コズモギャングザパズル	3,000
クイズ&ドラゴンズ	4,000
ぷにっきーず	12,000
殿様の野望2	4,000
カプコンワールド2	3,000
マジカルドロップ+1	11,000

アクション&格闘

ストライダー飛竜	25,000
天地を喰らうII	12,000
ワンダー3	37,000
プライマルレージ	20,000
サイバーボール	25,000
忍者くん	12,000
忍者くん(※)	8,000
バーチャロン(P付)	350,000
ソニックザファイターズ	140,000
ファイティングバイパーズ	160,000
熱血硬派くにお君	7,000
霊界導師	8,000
ダークシール	12,000
ダークシール2	13,000

オールド

マッドライダー	80,000
アストロファイター	80,000
スペースファイヤーバード	58,000
コスモ	60,000
スパイダー	43,000
クリスタルキャッスル(P付)	25,000
ミサイルコマンド(P付)	80,000
インベーダー	20,000
アンブッシュ	40,000
Qix	18,000
クレイジークライマー(※)	17,000
べんべろべー	30,000
パンクパニック	7,000
ダイナマイトダックス	28,000

シューティング

サンダークロス	23,000
サンダークロス2	23,000
エリア88	32,000
エグゼドエグゼス	30,000
サイドアームズ	10,000
A-JAX	25,000
トライゴン	25,000
達人王	20,000
鮫！鮫！鮫！	15,000
イメージファイト	10,000
X-マルチプライ	15,000
ウルフファング	30,000
グレートラグタイムショー	33,000
ボスコニアン	14,000

大型

基本的にPCBのみ。
キット売もあります。

ウイングウォー(パネル付)	50,000
サイバースレッド(パネル付)	50,000
ギャラクティックストーム	40,000
アウトラン(パネル付)	28,000
ターボアウトラン(パネル付)	30,000
コンチネンタルサーカス(パネル付)	10,000
タイトルファイト(パネル付)	25,000
スティールガンナー2(G)	12,000
リーサルエンフォーサーズ(ガン付き)	32,000
サンダーブレード	10,000
バトルシャーク	12,000
ルマン24	8,000
ホットチェイス	20,000

ハード&筐体

セガ ニューアストロシティ(新品)	210,000
ナムコ コンソレット18(2L6B)	28,000
26インチモニター(中古)	30,000*
25インチモニター(中古)	28,000
25インチモニター(中古)	30,000*
29インチモニター(中古)	50,000*

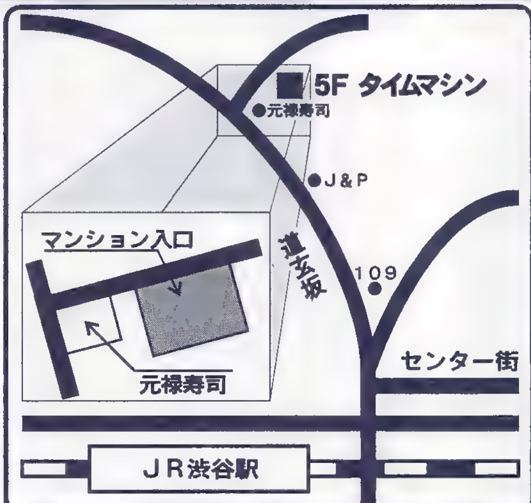
*印が付いているモニターは、24KHz対応です。

シンクロ&ノーマル連射回路ユニット

ノーマル連射 ¥1,500／シンクロ連射 ¥2,000
どちらも完成品です。接続がわからない方はこちらで配線いたします。
RGBビデオアンプ・ダッシュ(完成品) 予価 ¥9,800
前回の回路よりも増幅率がアップしました。今まで相性の悪かったモニターやSFCでも大丈夫。

★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非！絶対!!に御来店ください。

業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは
TEL:0423-28-2322 ㈱ティー・エム・シー ジャパンまで。



〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL. 03-3462-4541
年中無休 営業時間／11:00AM～7:00PM

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

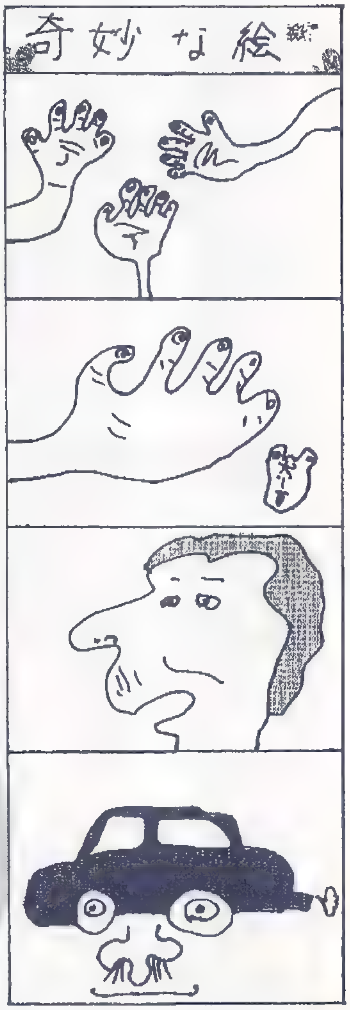
第52回

文・四コマ
佐竹雅昭

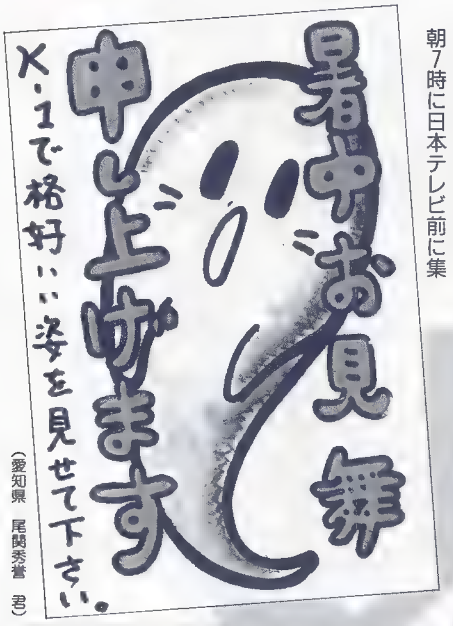
長期のお休みはどうだったかな？ゲーメストでもイベントを行ったけど来てくれた？
今回の天使万歳は夏の代表的なイベント「林間学校」。我らが王子の場合は…。

林間学校

　夏にはいろいろな行事がある。特に今年からは7月20日が海の日となり、国民の祝日も14番目をむかえた。
　夏と言えば海を想像する人が多いのが現在の日本。
　しかし、私は敢えて、ここで山に行く一大決心をしたのであった(なんじゃそれ(?)。
　まぁ、そんな大ゲサな物ではないが、私がなぜ、山に行くことになったかと言えば、テレビ番組「超・天才たけしの元気が出るテレビ」で10人の子供たちと林間学校をすることになったからである。
　朝7時に日本テレビ前に集合し、眠たい目をこすりながら、私は子供たちのギャーギャー響き渡っているうるさい席で揺れながら、福島県は都路村に向かった。
　途中バスの中では子供たちの手荷物検査をしたのだが、一番驚いたのは、リュックサックの中に携帯電話が入っていたことだ。
　当の子供はなぜ携帯電話が入っているかが分かっていなかったようだが、子供が言うには、おそらく母親が入れたのだろうということだった。
　それにしても、変わった時代になったものですな。
　さぁ、無事に都路村に到着した我々一行は、土地の老人方に温かい歓迎を受け、早速クイズ大会に入った(?)。
　クイズ大会では小学一年生の男女と80歳を超えた男女との対決になった。
　問題はごく簡単ななぞなぞ。
　しかし、両者、かなり悪戦苦闘したらしく、頭を痛めながら考え込んでいた。
　どうして林間学校でいきなりクイズ大会なのかが理解できなかったが、ここがバラエティー番組の良いところ。
　クイズもちびっ子チームの勝利に終わり、一行は夕食の準備に。
　林間学校といえばカレーライス。子供たち全員の要望により、カレーライスを作ることになった。
　材料集めのため、畑にイモを掘りに行き、ここでも子供たちは都会では経験できないことをした。
　自分たちで掘ったイモでカレーライスを作る。
　この感動は大人になっても忘れることができないものになるだろう。
　その後、川でボートを作り、競争したり、虫取りをしたりして、時を過ごした。
　驚いたことにカブト虫やクワガタが、そこら中にいるのだ。
　都会では一匹5000円近くで売られているのが、何十匹と地面や電灯にいるのだ。
　私自身も大自然にとっても感動したが、それ以上に子供たちにも良い思い出ができただろう。



ポエム
「ラーメン屋」
顔はホスト
ラーメンうだる
口はごそごそ
グチばかり
血尿かけて
引き上げ態勢
最後一言
売上8万円
by さたやん



(愛知県　尾関秀誉　君)

怪獣王子の部屋



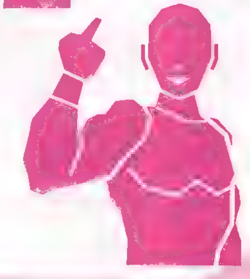
さたけ　まさあき　大阪府出身　A型
空手家　国内での試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで！先日、趣味と実益をかねて「甚兵衛Tシャツ」を作成した♡

お便り募集中!!　天使万歳では我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

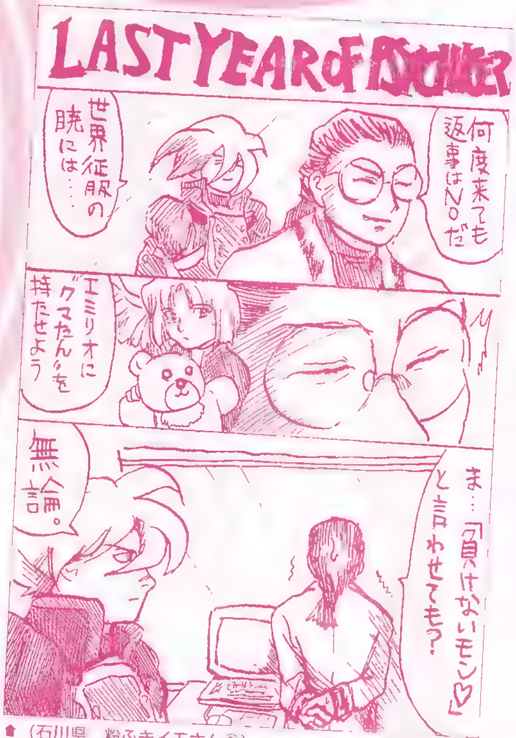
ゲーメスト10周年の記念EXPOは大成功でした。読者の皆さんに様々な形でゲームを楽しんでもらえたことと思いますが、いかがだったでしょーか。
また機会があったらこのよーなイベントを開催したいですねー。
（短絡戦士アサハカン・渕健）



今月のいっぱつ

★先日、生まれて初めてタカリなるものに出くわした。ゲーセンに踏み込んで早10年、そのテのモノに縁のなかった僕には、まさに青天の霹靂だった。
それは7月某日の昼下がり。僕は習い事の帰り、とあるゲーセンに立ち寄った時のこと。そこは、総合アミューズメントなんたら…つまり、カラオケやビリヤードを併設している、最近流行りの形式のゲーセンだ。
そのゲーセンの主流は対戦格闘と大型筐体モノ、客層は学生が大半。ゲーセン自体の雰囲気は好きじゃなかったが、そのゲーセンでは近隣で唯一、思い出の名作「ヴォルフィード」を置いていたので、それを遊ぶために入店していた。
さて、その日は素晴らしく調子がよく、成績は97%～99%台の高得点が続出。自己新記録を大幅に塗り替え、気分よく帰ろうとした。
そのとき、何者かが声をかけてきたのだ。
「あんた、財布持ってる？」
髪や肌が茶色く、幼い顔立ちの割に派手ないで立ちの、高校生ぐらいの少女たち…。いわゆるコギャルという連中だろうか。手にはプリント倶楽部で作ったと思しきシールを大量に持ち、斜に構えて僕をにらんでいる。
…これは、いわゆるタカリというヤツだろうか？こいつら、裸の大将も裸足で逃げ出すような身なりの僕が、金を持っていると思ってんのか？…などと考えながら、店員がいる筈のカウンターを見た。
…誰もいない…。まあ、見えたとしても、位置的に見えにくい場所だったが。
客は…とみると、ひ弱そうな学生服の少年たちが無視を決め込んでいる（ゲームに熱中しているだけか？）。
「財布はあるけど、金はもってない。使ったでな」
僕は咄嗟に、手にさげていたバッグを前に構えた。
「ホント？じゃ、見せてよ」
「非常識だね、見ず知らずの人間に、財布を見せられる？」
「イイから見せてヨ」
「この格好見て分からない？貧乏人なんだから」
「アタシだって貧乏ヨ」
何言ってる、そんな格好しといてどこが貧乏？
そんなやりとりの末、僕はそいつらの脇を擦り抜け、店を飛び出して一目散に近所のコンビニへと逃げ込みました。
正直言って、どえらく怖かった。自宅へ帰るまで緊張が解けなかったぐらいだ。お陰さまで、暫くは地元の行きなれたゲーセン以外には入れそうにない。
そんなわけで、これからゲーセンを作るor改革する方々への申す。
営業時間中はカウンターを空けない！カウンターから死角になるような位置を作らない！人目につきやすい場所に注意書を貼る！非常時のためにブザー＆監視カメラ（当然録画機能有り）の設置！
そして何より、客との意見交換の場所を作る！
…以上の点を、心掛けてもらいたい。いくら面白いゲームを置いても、犯罪が起きるようでは客が居着かないぞ！
（愛知県　与太郎さんⒶ）
☆ゲーセンでこーゆー被害にあった場合は、自力で解決するより店員に頼るのが一番。…なのだが、肝心の店員が怠慢かましてるような店は危険信号だな。
与太郎さんのように、被害報告だけでなく、こーした提案をしてくれるのは非常にありがたいね。
本誌を読まれているゲーセン経営関係者の方々には、新作情報だけでなく、こういった読者の声にもぜひ目を通して頂きたいんだけどな。新作ゲームを入れるよりインカムアップすると思うよ。

防犯は店と客の協力体制から



⬆（石川県　粉ふきイモさん①）
キース…あんた、あんたホンマスッキリや。

がぶりよりゲーマ人生



「ローン地獄」
　バーチャロンに金をつぎ込んで首が回らなくなること。
「カード破産」
　M：TGに金をつぎ込んで首が回らなくなること。
　民明書房刊「人間失格用語集」より。

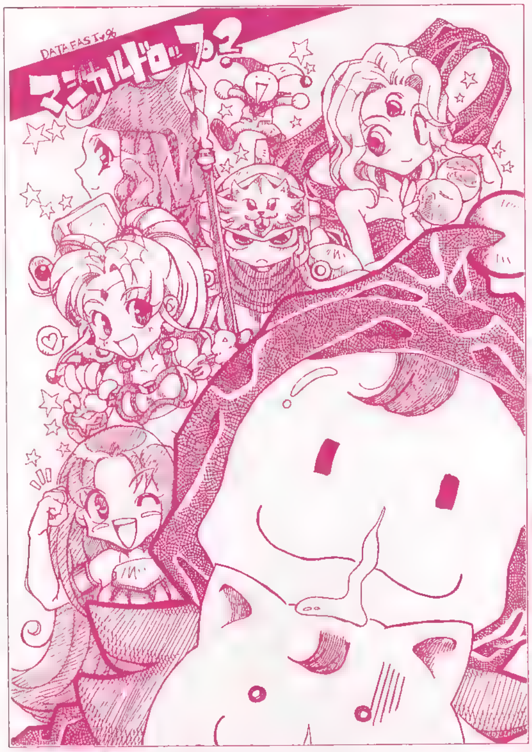
（千葉県　櫻雅－Orga君⑧）



⬆（北海道　はねさかえみさん③）
☆なぜか編集部じゃ大人気のクロサワ。町で会いたくない人度ランキングも高いぞ。

守山より愛をこめて

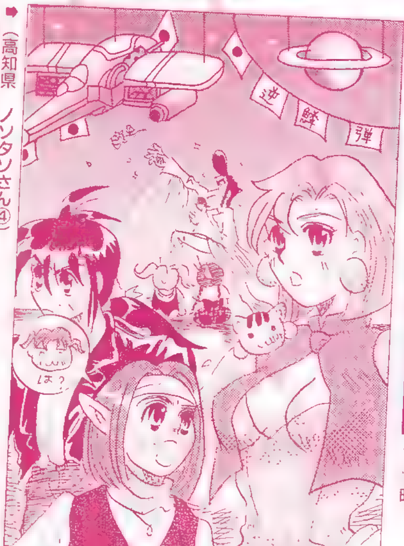
★『…ジョニーよ…この町はカオスだぜ…』
　この性急なこうちん（ぼくちんとロードランナーたらバンドを組んでいるパンクス）のアトミックな一言でこのストーリーは幕を開ける。
　そう、その日は太陽がオンドリャーとミゾグチ的気合十分強烈熱烈投稿残虐極致漏洩滅殺豪波動炸裂！やったぜ、オヤジィ的猛暑だった…。
「平和堂へいこう！」
　という彼の一言でこの現状は打破された。バンドの練習までの時間、ヒマつぶしを考えていた我々は、一路屋上へと向かっていた。
「なんじゃあ！こりゃあ！」
　アーケードゲーム大ブレイクの時代に、もぐらたたき、パチンコ（手はじき）その他旧世界の遺物が蠢いていた…（ウルトラ大ゲサ大会優勝）。
　とりあえず、解体屋で鍛えたこのハンマーさばきで東京番外地ならぬ滋賀番外地（コメディ映画のタイトルみてえ！）の財目よろしくもぐらたたき攻略！と言う間もなく杭打ち三段。
　ケムリを吹いた敗北者に「あんた…背中が煤けてるぜ」などと呟いてみる18歳のぼくちん！
　あと、ビンゴゲーム（30円。木製のピンボール。ボロい）をおじさんにやらせてもらった。おじさんは「アンタらみたいな客を見てんのが楽しい」とおっしゃってました。
　パンクス2人がエレメカ遊び…こいつぁスゴイぜ！（某メタ○ダー調）
　みんなも、ディープな世界に突入してはいかがでしょうか。
　特報。天立橋ビューランドで現役ギャラガ発見！（旧式テーブル筐体）アニキといって狂喜乱舞したというウワサもちらほら。
（滋賀県　シド ジョニー　君）
☆僕生きてるチックでいいよね、こーゆーの。こういうの。
Ⓒ



⬆（神奈川県　ごくろうさん②）
☆このキャラで対戦格闘やったらワリといなせかもしれんのう。

ふにゅぱずるだま論

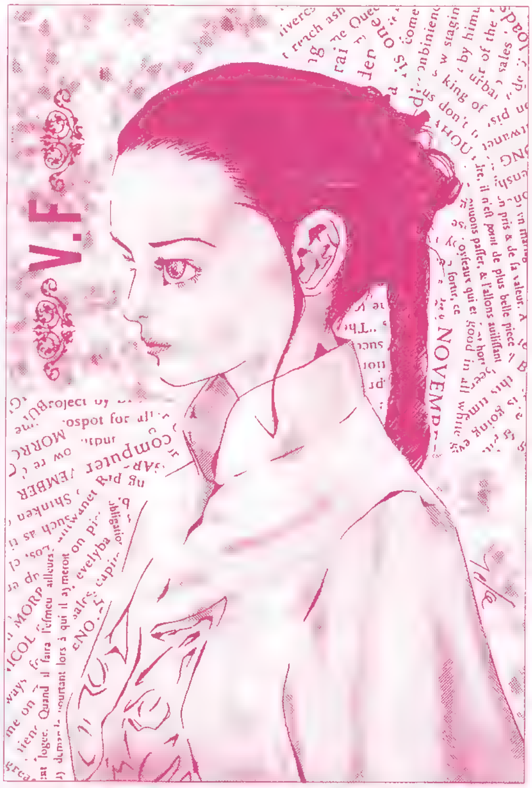
★運命の皮肉。一度愛したゲームを憎まなければならないなんて。
　対戦台に「ときめきぱずるだま」（俗称ときめきだま）が入った。
　大人気である。パズルマニアとギャルマニアらしき人々が続々と闘い、閉店するまでエンディングは見られない。ストゼロ2には負けないぞ状態である。
　しかし、我々は忘れてはならないっ！そのお陰でひっそりと稼働する「進め対戦ぱずるだま」の姿を…。
　なぜじゃ！なぜこのゲームがこんなところに置かれとるんじゃあぁ！こっちのほうがニューゲームだってぇのにこの扱いはっ？ちらほらとプレイしていく連中は皆対戦ときめきからあぶれた奴らだ。
　と。突然きらめきインタービューウウウ！
『ど、どーしてぱずるだま2よりも、と、ときめきだまをするんですか』
「俺、結奈ちゃんと世界、征服したいし…」
「古式さんのテニスルックが可愛いのさ」
「死ぬほど弱い紅野殿に告白させたいのでござる」
　集計をとると本日のミスきらめきが決定した。チェックチェック〜。
　ああっ！こんな調子だから良いゲームが消えてしまうの



➡（高知県　ノソタソさん④）
☆逆鱗弾っつったらエルスだろう。弱いが。

だ！アイランドに如月さんコーナー作っている場合じゃないだろっ！
私は進めだまを愛している。新玉の追加で前よりさらに逆転性が増したゲーム自体はもちろんのこと、まるたま町の住民たちを娘ども以上に愛しているのだっ！

前回の戦いから2年…彼らはきっちりと2歳、年をくっている。それが好き。
沢田まゆはぱずるだま狂が祟って高校4年生になり、ユミちゃんは子供を産み、リョウは警備員となった。小学3年生のまこりんが多少強くなったのも見逃せない。新キャラも変な人ばかりで実にいい。ぜひぜひ「3」も見たい！そのためには2の大ヒットが不可欠なのだ！
リメイクブームで年を取らなかったり若返ったりキャラが増える中、彼らはゲームの中で歴史を作り、我々に時の流れを教えてくれるだろう。



⬆（愛知県　高田武緒くん⑤）
3では2Pパイが街で専らの噂です。



⬆（徳島県　ぷくさん⑥）
☆う〜。この暑さももーちょっとの辛抱ね。

たとえ10年過ぎて沢田まゆが29歳になっても、彼女は堂々と我々の前に現れてくれるに違いないのだ。あの弱い攻撃を相変わらず引っ提げて…。
我々とてそのころには、凄まじい程に強いぱずるだマニアと呼ばれるオールドゲーマーに育っているだろうから…。
（広島県　菅原敬君Ⓓ）
☆次回作はときめき町内会Vsまるたま町内会なんかをやってみるとオツかもしれん。

よもやま ゲーセン中継

最近思ったこと。昔のゲーセンでタダでジュース一杯もらえたのに、今のゲーセンは自販機ばかり…（キレイでいいけど）。
当時、小さかった自分はそのジュース目当てでゲームセンターに通ったもんです。

テクモのサッカーゲーム「ワールドカップサッカー」PLAY中にもらったジュース（メロンローダ）を、トラックボールを回す勢いで弾き飛ばしてしまったことがなつかしく思う今日このごろ…。
（東京都　本多智弥君Ⓔ）
最近じゃゲーセンの大型化が進んで、客と店員のコミュニケーションが減ってるチックだよねぇ。タダジュースとかはその顕著な例かな。
でもまだ全国にはジュース配給制の店は結構あると思う。地域密着型を探せ！

自分は、爆発物マニアではないかと思っております。ナパーム（ベルグドル）に始まり、琴月・陽（京）超力門土砲（モンド）からトライアングルヒート（バーン）に至るまで、爆殺モノを好んで使用。
渕健氏オススメの爆殺技があれば教えてください。
（北海道　ひろいしあきらさんⒻ）
技というにはチト強引だが、最近の爆殺モノではメタルスラッグのショットガンがすこぶるヨイ感じだ。あの痛々しい爆ぜっぷりは凄すぎますぜ。あと、ゴールデンアックス・ザ・デュエルのポーション技。あの爆風のヤケクソ気味な威力もポイント高い。

地元のゲーセンには怖くて未だ入れない。しかし、電車代使って、ゲーセンいくのも考えモノだ。
女性向けに変わったパチンコ屋のように、ゲーセンも変わってくれないかと思う今日このごろ。
（千葉県　なるさきつやこさんⒼ）
男性も女性も気軽に遊べる店ってのが理想だけどねぇ。『女性客も安心して遊べる店』基本にして超重要でしょう。


➡（埼玉県　かみしろ慶君⑦）
☆わりとラスプロの真の主役っぽいですが。

燃えよ青春!!



「クロサワのコスプレしてたら、お巡りさんに職質くらいました」
こんなハガキが10枚くらいきてもおかしくない。
（福井県　もふ君Ⓗ）

運、感動、そして腸捻転クラスの笑い

★最近、イロモノゲームの紹介が少ない。まぁゲーセンの活性化のため、これは喜ばしいことではある。しかし、何か物足りなさを感じるのは自分だけではないハズだ。

というわけで、今さらながら究極の運ゲー（笑）「中国龍」を紹介したいワケだ。現在、自分のイロモノランキングではベスト3に入るほどのシロモノである（ちなみにベスト3は「ネクストスペース」と「ガルフストーム」）。

中国龍とは、上海ライクの牌を取っていくパズルゲームであるが、運が悪ければ一発で終わり、ヘルプアイテムもあまり役に立たない（涙）という徹底ぶり。

しかし、運が良いとガンガン牌を取ることができるのだ。この快感を覚えると、結構ハマる。幸い、時間はたっぷりあるので、次の展開をじっくり考えられるのが強みである（ちなみに自己ベストは3－3）。

ただ、イロモノゲーである以上、中途半端さが残ってしまうのは戴けない。麻雀牌を全部取っても、背景のねーちゃんはウインク一回しかしない（しかも早い）。ご褒美のこの少なさはちょっとなー、と思ったりする。

そんな「中国龍」に最たるインパクトを残すのがボーナスステージ。亀叩きにかけ軸たらし、色違いのパンツを履いたねーちゃん当て3択など、変なものばかり。

その中にあっても、最もインパクトのあるステージが野球拳だ。画面上で踊る服脱ぎねーちゃんが変。踊りが無茶苦茶変で、思わず笑いをこらえてしまうほど。

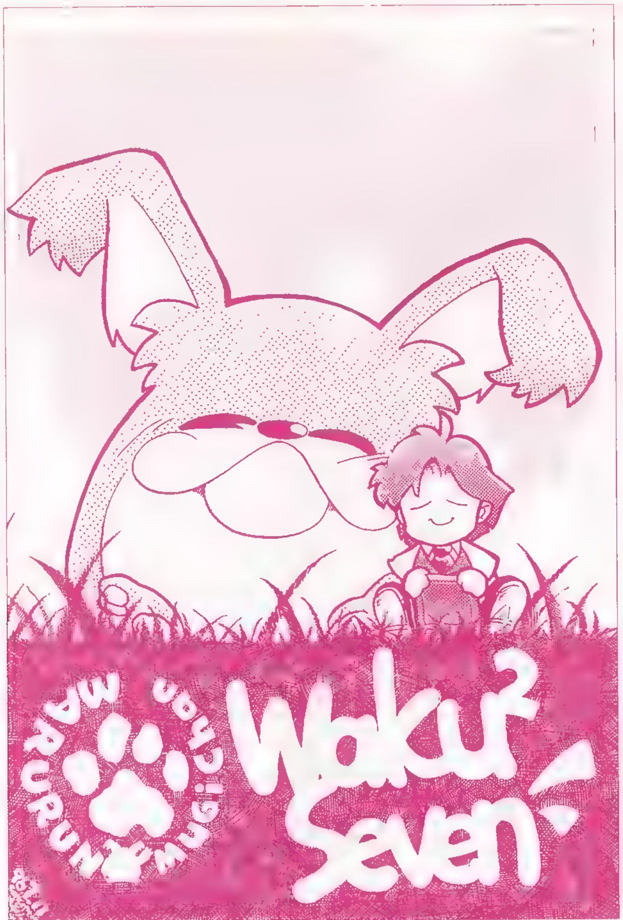
しかも一枚脱ぐごとに変な踊りをするので（特に3回目は必見）絶対見る価値あり。

このためだけに「中国龍」をやる奴は、実は俺だ（開き直り）。

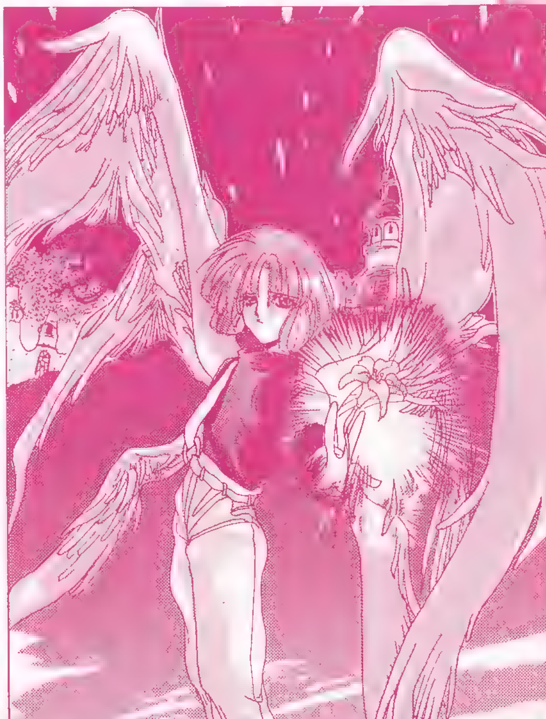
とりあえず言いたいことは全部言ったつもりなので、みんなにもぜひやってほしいわけなのよ。今でも福岡のあらゆる場所でこのゲームを見かけるので、全国規模で出回ってるハズ。ぜひハマるべし！

（福岡県　新海柏うどんⓉ）

☆しこたま探したけど見つからねえ！ってな人は、思い切って基板を買っちまうのも手だ。いまなら2万円前後で買えるぞ！…2万円か…。



➡（滋賀県　kuroneko君⑥　☆いー風ふたりじめ♥



➡（宮城県　神武ひろよしさん⑲⑬）
☆ぼくにははやくそくされたみらいはない。だけど『僕の背には光に向かえる翼がある』。

帰ってきたヨモヤマン

ゲーセンのオヤジが「新しい鉄拳2みたいなゲームが入るで」と言っていたので、スタグラだぜ!!イエーと思っていたらＫＯＦ96だった。

（京都府　へまむしょ君Ⓙ）

どこが似てんねん!!

☆似てるじゃん。特にめそ…ゲフン!!ゴフン!!

格ゲーでＣＰＵに負けそうなとき乱入されると、助けてくれたみたいで負けても気分がいいですよね。

（滋賀県　五十嵐五百さんⓀ）

☆うお！ナイスタイミング!!とは一瞬思うんだが、大抵の場合は数ラウンド寿命が延びただけだったりするんだな。

「情報公開制限」ってキビシインですね。最初っから全部オープンにしても、良いゲームならちゃんと残っていくはずなのに…。「メストに〜がのってねーぜ、だっせー」4とか小・中学生が言ってるのを聞くと悲しくなります。

（東京都　藤－ＧＭＳＴ１０１君Ⓛ）

☆どの時期に公開するかで微妙なゲームも実際あるんだよなぁ。

知りたい事は全部教えてあげたいけど、メーカーさんと話し合いつつ、ゲームの持ち味を殺すことの無い様に最新情報を提供していただきますね。



積極協力ロケテスト

★先日、初めて発売前のゲームのロケテストというものを体験しました（ゲーム名は7月15日現在メスト未発表ですが、某格闘ゲームのニューバージョン）。

わりと行きつけのゲーセンだったのですが、そこでロケを見たのは初めてでした。

とりあえず見たとき「うおっ」と思ってプレイ。対戦台オンリーで、一人勝ち抜いて負け。そして席を立つと、背広を着たメーカーの名札をつけた方が「アンケートよろしいですか」と私に聞いてきました。

喜んで答えると、「何か変わったと印象に強いところは？」と聞かれ、こちらの質問にも丁寧に対応していただきました。

「あと一週間置いてあるので、気がついたことがあったら言ってください」

と、おっしゃっていたので、2日後にも来てみました。そうしたら、口コミでロケテの噂が広まったのか、割と前より混んでいました。

常連さんらしい人が周りを囲んでやってたのですが、私が周りで見ていると「先にどうぞ」と譲ってくれました。

プレイした後、気がついてみると、少しだけ内容が2日前よりも変わっていました。

運よく4連勝できたので満足していると、やはりメーカーの人が来て、数分間思ったことを話させて戴きました。

こうして対話することで、自分の意見をメーカーさんが反映してくれるかも、という喜びがありました。

そんなこんなで、いろいろ楽しませてもらったのですが、気になったことが一つ。

メーカーの方にぴったり張り付いて、10分も20分もいろいろ話してる人がいたのですが、ロケテストというのは、多くの人の意見を取り入れるという仕事なのですから、できるだけ自分の意見を簡潔にまとめて言い、ねちねちと文句ばっかり言うのは、控えたほうがいいと思います。

発売に先駆けてゲームがプレイできるということのほかに、自分の意見も反映させてくれるかもという喜びもあるロケテスト。今度は何のゲームで、いつ見ることができるか全くわからないですが、また会いたいものです。

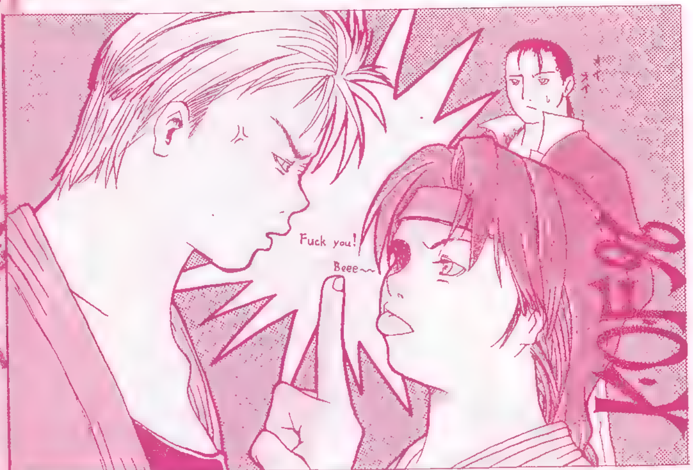
（東京都　あづまの甲斐次君Ⓜ）

☆ロケは開発の人とプレイヤーの直接的な交流を持てる貴重な場所。君の一言でゲームを育てると思って、積極的に協力しよう。

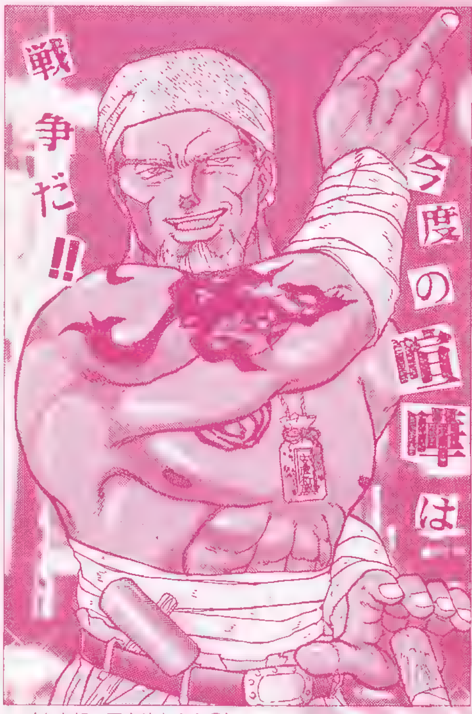
でもあんまりそのゲームのことを根掘り葉掘り聞くと開発の方も困ると思うので、要点だけ手短に聞いとこうね。

香澄が女性格闘家チームで登場？おれとしては香澄、影二、不破刃の「ニクイぜ!!極限流！」チームで出場すると思ったのに。チェッ。

（鳥取県　ドリフターズⒿ）



⬆（神奈川県　ダンディ池田さん⑩）
☆実はボスチームより仲悪いのではないか説。



⬆（東京都　団鬼焼きさん⑪）
☆町内会をなめちゃ〜アカンぜ！



⬆（大阪府　けものさん⑫）
☆その咆哮は闇を振り雷速を超える！
アジア発・ダークソウルキラー！

ゲッチューアクセス 超芸魂



（鳥取県　ミソかつ定食君⑱）☆スタンダードな笑いもたまにはいいですね。



（宮城県　猪野高広君⑬）



（京都府　村田真吾君⑲）☆ジマ?



（神奈川県　スーパーソフィー君⑯）☆厳しい世界だ。



（茨城県　アルバトロス君⑭）実はスタグラへの布石だったという。



（大阪府　えのきだけ君⑰）☆草食獣にはライツーか。



（神奈川県　哲田すな君⑮）伝説は遠くなった。

ゲイツの腕は余裕で取れます（一年前の訂正）

つっこみ三昧

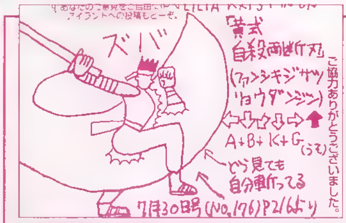
☞連射装置つきのデカスリートを発見！400m走でいきなりスタミナ切れでゲームオーバー。
（神奈川県　あどにぃ君Ⓝ）
↑怠慢は身を滅ぼすの王道ダネ♡スポゲーの楽しみは手連でナンボですわ。

☞わくわく7の「爆皇雷」が「バックオーライ」であることを誰もつっこまない。
（京都府　D!!D君⓪）
↑そいやそーだ。

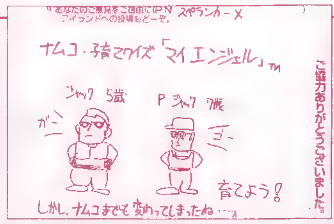
☞近所にガレッガがないために、プレイできないままゲーメストの攻略が最終面まで終わってしまった！
（神奈川県　野島時正君Ⓟ）
↑わりと地方にはありがちな現象。トホホ。でも神奈川ならちょっと遠出すれば見つかるんじゃなくて？

☞我々ドリル好きの人間を「ドリラー」と称するのはどうであろうか。「ドリリスト」でもよいが。
（埼玉県　街道上の怪物君Ⓠ）
↑好きなほうを選ぼう。

☞ときメモぱずるだまを見てひらめいた。
「一人者の鍵」
田渕さんは？
（北海道　EDD君Ⓡ）
↑今年の夏も冬です。



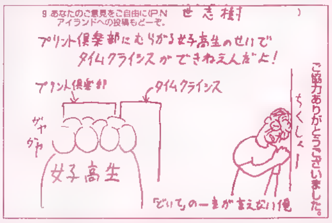
⬆謎の残像ではある。㉔



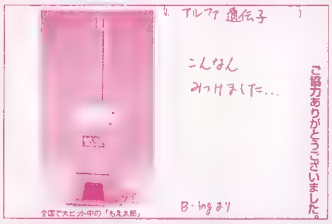
⬆ワリとハマれる。㉓



⬆夏場のゲーセンのライバル。㉖



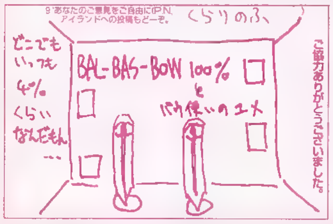
⬆先生も女子高生は苦手だ。㉕



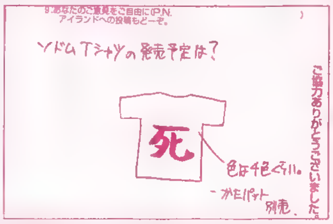
⬆SM式とかかいてあるし。㉘



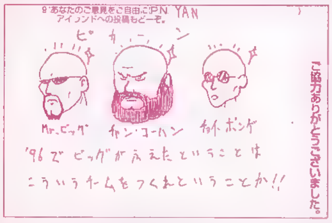
⬆ロールパンみてえで気になるのう。㉗



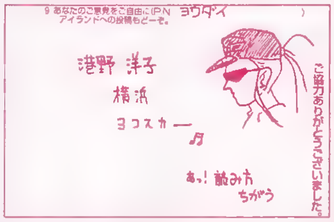
⬆レアな存在だね。㉚



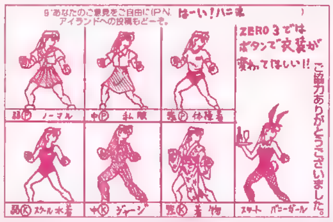
⬆ゲ屋どうすか？㉙



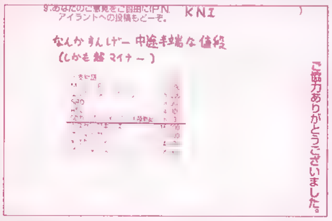
⬆ポリシー感じるぜ。㉝



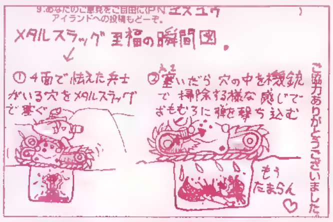
⬆そうだったのね。㉜



⬆ポリゴンゲームなら実現可能チックだが。㉛



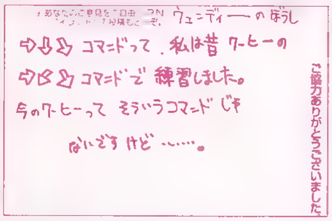
⬆確かに気になる。㊱



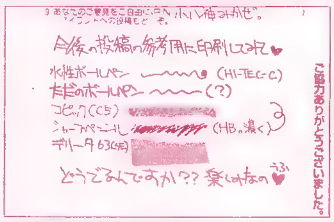
⬆メタスラフリークは危険人物揃い。㉟



⬆夏向きな誤植である。㉞



⬆知らないうちに淘汰されてました。㊴



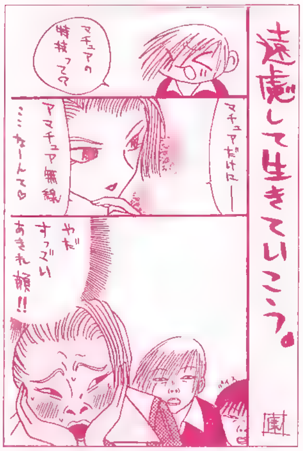
⬆鉛筆は危険かも。㊳



⬆もともと姿勢低いからなあ。㊲



⬆（東京都　E．あかりさん⑳）
☆親を恨む一瞬である。



⬆（埼玉県　裕木康隆君㉑）
☆キツいのう。



⬆（千葉県　SINSLI君㉒）
☆実情はこんなモンかもしれないぞ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

▼買います

●ゲーメストワールドVol1～4とゲーメストEXVol1～6を買います。送料こちら持ち。まずは封書か葉書で連絡を。バラ可。①
(〒040 北海道函館市白鳥町14-8 村屋賢一)

●ゲーメストムックVol14の京テレカとゲーメストムックVol18の庵テレカを各4千円で買います。美品希望。③
(〒780 高知県高知市新屋敷2-13-17 大野拓也)

●ヌーベルヴァーグとグリッドシーカーのCDを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
(〒062 北海道札幌市豊平区月寒東5-12-2-1-514 田中俊太郎)

▼売ります

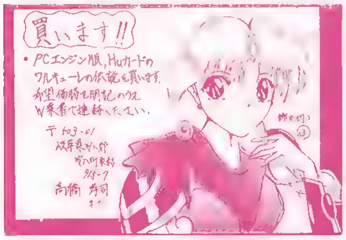
●ポスタードリーム用景品藤崎詩織等身大ポスターを売ります。右記のマナーを守って希望価格明記のうえ連絡ください。③
(〒253-01 神奈川県高座郡寒川町中瀬11-15 須藤浩和)

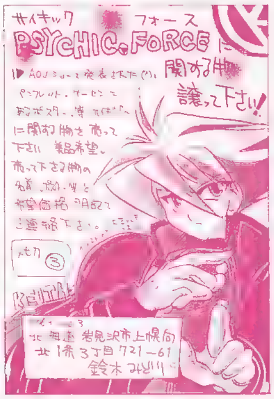
●ギャルズアイランド1完売記念テレカ5枚組(ケース入り、バラ不可)を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
(〒430 静岡県浜松市領家2-9-24 松井紀夫)

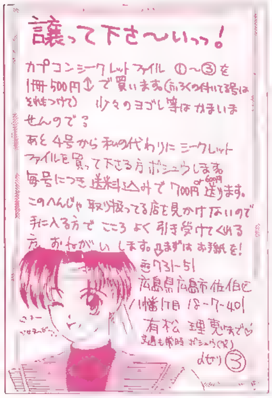
●ネオジオCD本体一式+ファイティングスティックNEO2+真侍魂+KOF'95を2万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
(〒343 埼玉県越谷市平方2163 森夏姫)

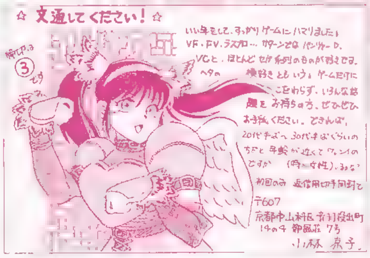
▼交換・その他

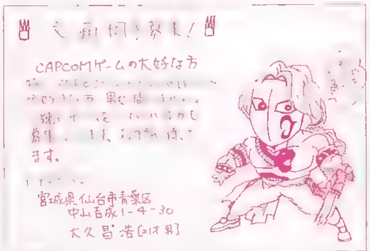
●D&Dの好きな方、一緒に冒険してくれる方を募集します。文通・イラ交のみもOKです。ちなみに自分はM・ユーザー、ファイターを使います。③
(〒411 静岡県三島市文教町2-30-2 グリーンハイツ202 北沢博司)





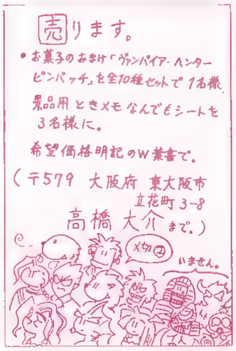


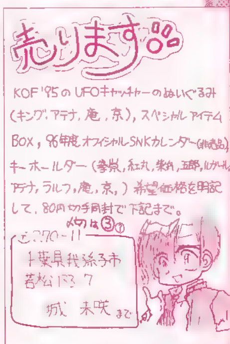


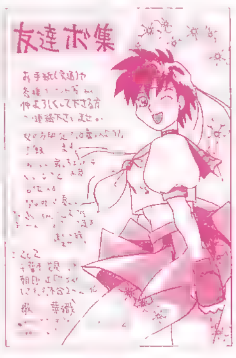




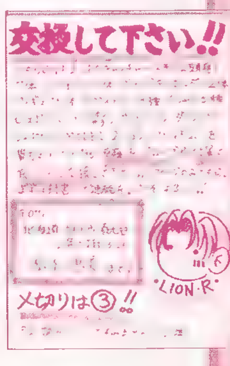












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント!さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1-11-4 新声社 ゲーメストアイランド係



ため動作で広がる「ウェブ」（照準可能範囲）で
周囲の敵をまとめて照準、ボタン解放で追尾攻撃！
これが全方位照準固定システム
「N.A.L.S.」だ!
（No blind spot All range Laser System）
死角無し
2人同時PLAY
途中参加可能
蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい
※画面は開発中のものです。
©EIGHTING／RAIZING 1996
8ing EIGHTING CO.,LTD.
株式会社 エイティング
〒146 東京都大田区池上3-32-17
Tel. 03-5700-1298 Fax 03-5700-0298
RAIZING 株式会社 ライジング

2～4面までのステージ紹介

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

©EIGHTING RAIZING 1996

「深閃」「呑竜」「秋嵐」登場。

担当：烈怒

今回は前回に続き2面～4面までの紹介をしていこう。システム面の解説は前回でほとんどやってしまっているので、各面の演出、グラフィックやボスの鬼のような攻撃を見てもらおう。

各ステージのストーリーが頭に入っていると、ゲーム展開、演出の面でもさらに楽しめるので、ステージ概要も読んでみてくれ。特に3面がイイぞ。

2面 「軌道上ステージ」

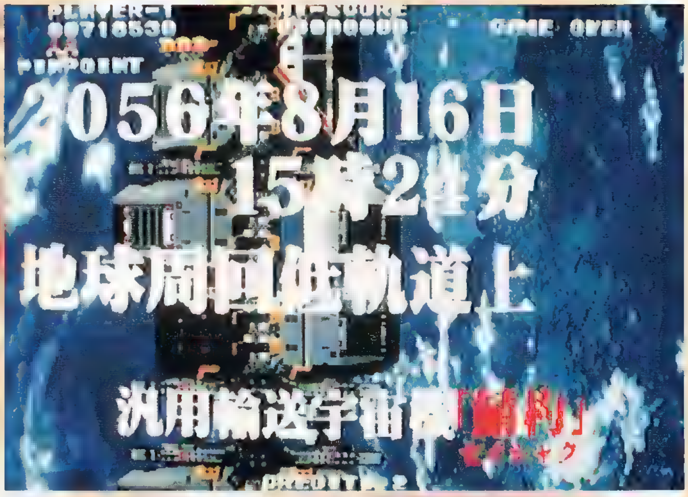
ステージ概要

ステーション「経堂9」衛星軌道監視部（orbital surveilance dapt.）より、地球の低高度衛星軌道に未登録と思しき大型飛翔物が多数観測されたとの報告が入った。本社調査部の働きにより判明しつつある、7日前の東京空襲事件の黒幕であると思しき**八福星間開発**公司（企業立国エニグマ所属）の対地上攻撃衛星及び新型攻撃宇宙機の演習である可能性が高い。プレイヤーは**汎用輸送宇宙機「鯖杓（セイシャク）」**により現地へ向かい、これを調査する。

2面はスタート直後からいきなりカッコイイぞ。汎用輸送宇宙機「鯖杓(セイシャク)」で現地へ到着した自機の発進シーンから始まるのだ。

こういった細かい演出がいちいちカッコイイのがこのゲームの魅力の一つ。

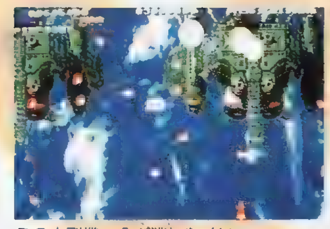
まだ2面ということで、敵の攻撃もそれほど激しくない。



「鯖杓」は、中高度衛星軌道～各ラグランジュポイント間を往還する輸送機である。

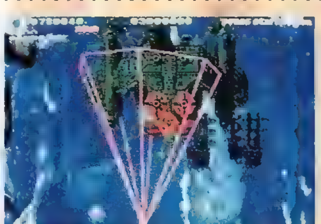


2面の作戦内容表示と同時に、自機も発進する。

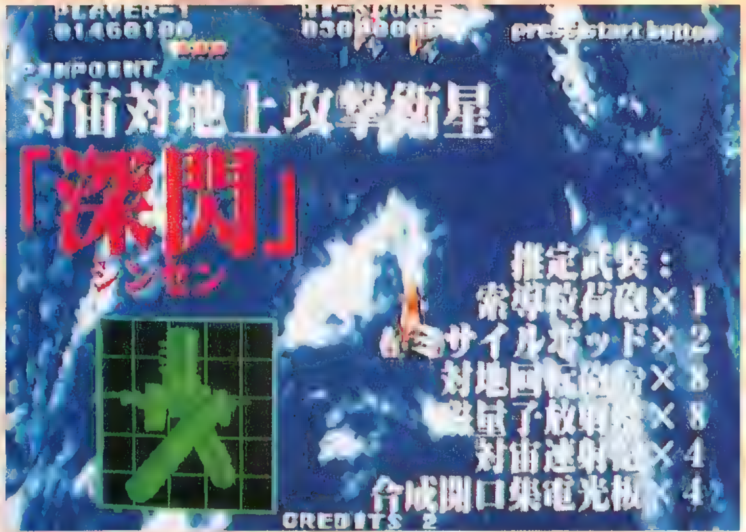

この大型機×2が逃しやすい。


バシバシ照準して撃っていこう。


自機を囲む敵機。でもまだ楽勝っす。

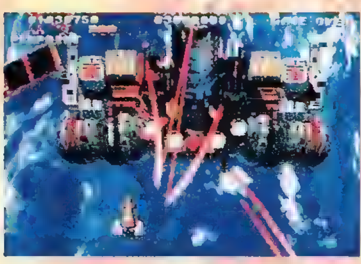

背景の地球が美しい。

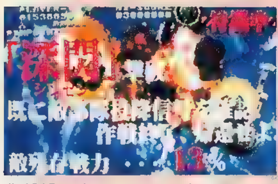
最優先攻撃目標（つまりボス）は対宙対地上攻撃衛星「深閃（シンセン）」。

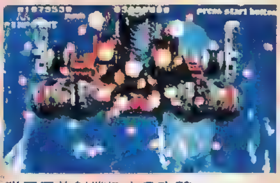


「深閃」分析データ。

推定武装を見てもらえば分かるとおり、攻撃のバリエーションが多いぞ。が、3面以降のボスに比べればかわいいやつだ。


索導粒荷砲による攻撃。

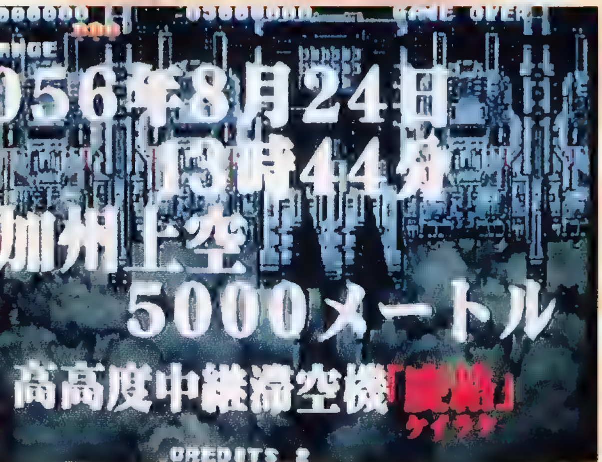

作戦終了時のメッセージ。


磁量子放射機による攻撃。

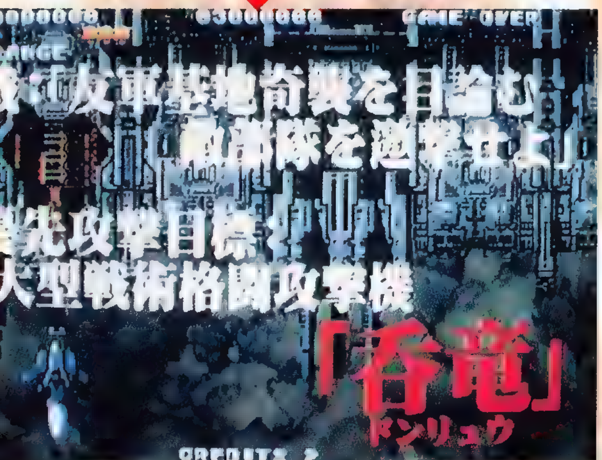
3面「峡谷ステージ」

ステージ概要

軌道上からの光学観測により、北米支社打ち上げ基地への奇襲攻撃を目論む所属不明の部隊の動きが察知された。同時に大型企業テログループ「中小企業解放戦線」より基地への攻撃予告の声明が入電、襲撃開始まで残された時間はあと22分と判明。プレイヤーは、**高高度プラットフォーム「慶絡」**からの緊急発進により、北米支社防衛部隊と連携し、敵部隊を捕捉した後にその攻撃を阻止することが目的である。



「慶絡」は、成層圏を常時飛行している高高度プラットフォームである。



3面の作戦内容表示。

3面は、成層圏を飛行する高高度中継滞空機「慶絡（ケイラク）」から発進するシーンで始まる。

ステージ概要に書いてあるとおり、成層圏の中継機からのスクランブルで、残されたわずかな時間内に敵の地上部隊を捕捉、攻撃するという内容の面なのだが…これがもうとにかくイカス！

最初のほうは、分厚い雲の中で敵機の攻撃をかわしながら地上の敵部隊めがけて急降下していくシーンだ。


急げ！時間がない！

そして雲の切れ間から地上が見える場面があるのだが、敵の地上部隊がボスを先頭にゾロゾロ走っているのが見えるのだ。

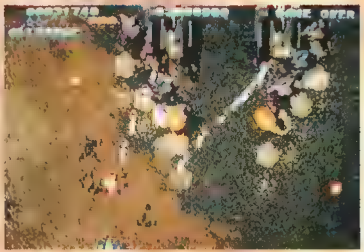
緊迫感のあるBGMが一段落するあたりで、こういうシーンを持ってくるこの演出セ


攻撃目標を肉眼で確認!!

ンスに注目。
この先頭を走っているボスは「呑竜（ドンリュウ）」という戦車タイプのボスなのだが、かなり強い。この場面は何度見ても「うえ～呑竜いるよ～」と思わずにはいられないハズ。
再び雲の中に入りさらに降下していよいよ地上に出ると、「呑竜」の引きつれていた地上部隊との戦いになる。さすがにこの辺りから難しくなって来るぞ。



地上部隊と接触。この先頭に「呑竜」がいる。

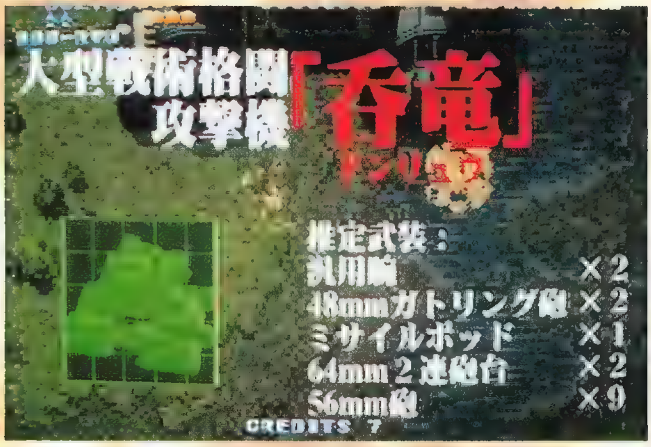


この辺はかなり難しい。

この面の最優先攻撃目標「呑竜」は大型戦術格闘攻撃機という腕を持った戦車タイプのボスだ。
この腕に火炎放射機が仕込まれていて、ボーボー火を噴きながら振り回すのでアブなくてしょうがない。

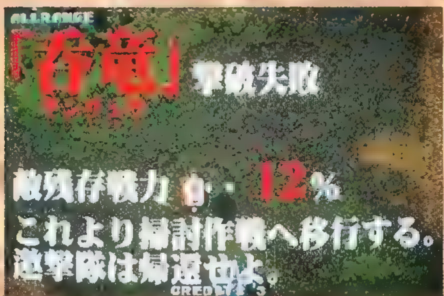


あちち…やめろって。



ついに追いついた。「呑竜」の分析データだ。

とにかく「呑竜」は目の前で無茶な攻撃をして来るヤツなので、かなりの苦戦を強いられることになるだろう。



もたもたしているとこんなことになる。


とにかく好き放題やってくれる。おまえ近いって。

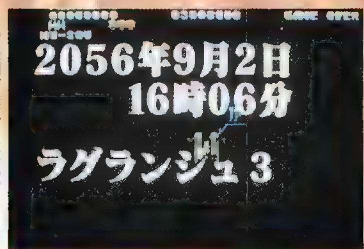

6WAY火炎放射で脇良太君殉職。

4面

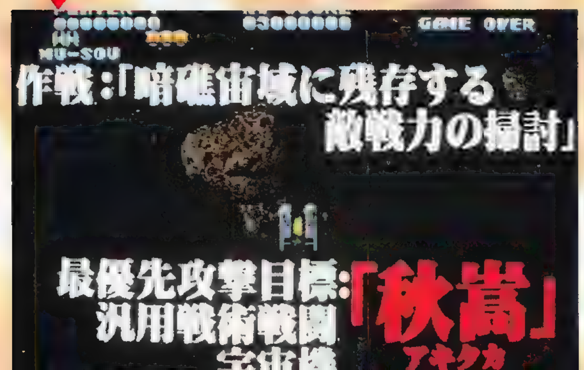
ステージ概要

月の裏側、ラグランジュポイント付近。ここには**資源採掘用小惑星「天源」**が置かれていたのだが、数十分前、何らかの原因によって破壊されてしまった。「**天源**」の破片は周囲に散らばり暗礁宙域と化しており、非常に危険な状態。破片の多くは月の重力に捉えられ、月面への落下コースを辿ると思われる。プレイヤーは、たまたま「**天源**」の付近を航行中だったため、調査目的でこの宙域へ派遣されてきた。

破壊された「天源」の破片である大小さまざまな岩が浮遊している空域での戦いだ。



月の裏側が舞台となる。



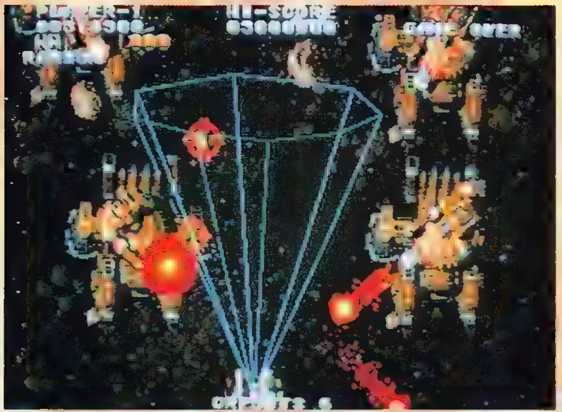
4面の作戦内容表示。



岩にはレーザーが有効。

岩に対してショットはあまり向いていないようなので、追尾レーザーを多用していか

なくては進めない。破壊した岩の中から蛇のようなやつがウネウネ出て来て自機を追っかけて来たり、気味の悪い面だ。



後半の大型機ラッシュ。すべて撃ち切れるのか？



大きな岩を撃つと中から蛇のような敵が出てくる。

バックに月と「天源」の残骸が見えるところで、この面の最優先攻撃目標、汎用戦術戦闘宇宙機「秋嵩(アキタカ)」が出現。

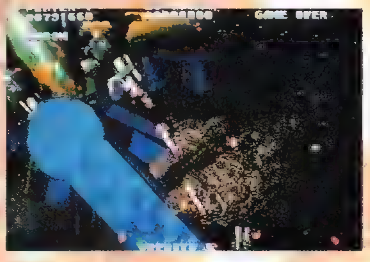


なかなか自己主張が激しい。キョロキョロすんなって。



「秋嵩」登場。こいつが「天源」を破壊したのか？

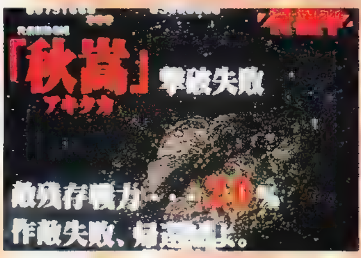
推定武装に表示されている多用途複合砲身砲×2が実に強力な武装で、プレイヤーを苦しめる。



多用途複合砲身砲、つまり、何でもアリってことらしい。



うひゃ～いつ撃ち込むのよ？



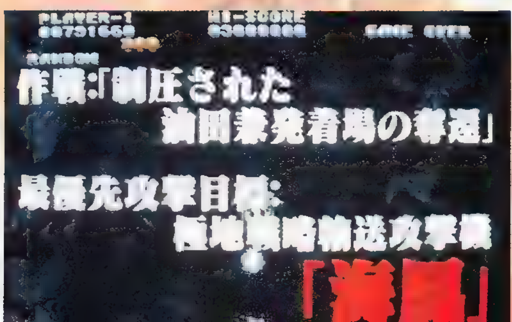
またもや任務失敗。賞与なし。

2門の砲身から同じ攻撃をして来るうちはまだよくて、そのうち左右の砲身から違う攻撃をして来たりともうムチャクチャ。

また、「呑竜」や「秋嵩」との戦闘中は少し視点が変化する。ズームアウトしてキャラクターが少し小さく表示されるので、画面が広くなる。「呑竜」は6WAY火炎放射時には必ずこの視点になるようだ。

ちなみに2人同時プレイ時はどちらかが画面端に行くとズームアウトし、スクロールで引っぱりあうので注意だ。

発売が待ち遠しいこのゲーム、5面以降の盛り上がりも期待していていいぞ。



5面以降はさらに盛り上がる。発売が楽しみだね。

最強の拳を手に入れろ!



FIGHTERS' IMPACT

TAITO

9月に行われる「AMショー」に向けて、コマンドを大公開だ!
担当 ももやん

連続技を磨きぬけ!

9月のAMショーで出展予定の、ファイターズインパクト。ショー会場で遊ぶために、このゲームのコツを覚えていこう。

このゲームの一番のウリは、なんといっても連続技の組み立てだ。連続技は特殊で、今までの格ゲーとは一味違う。

連続技(連続攻撃)の成否は、すべてタイミングで決まるのだ。技を次から次にタイミングよく出してけば、いくつでもつなげることができるのだ(連続技になるとは限らないが)。しかし、一つだけ制限がある。それは、同じ技は2回使えないということだ。例えば、P↓Kとつなげることは簡単だが、この後にもう一度Pを出してしまうと、そこで終わってしまう。つなげるには、P↓K↓➡Pといった、レバーを使った攻撃やコマンド技などをすべて覚え、タイミングよく正確に入力することだ。その気になれば、そのキャラが使うことのできるほとんどの技を連続して出すことができるだろう。

しかし、途切れてしまうと気絶する可能性のある隙ができてしまうのには注意。途切れたところにダウンする技を決められると、気絶してしまうのだ!



上の連続技ゲージが点滅中に倒れると、大ピンチだぞ!



士郎 SHIROH



力いっぱいに殴り付ける、トルネードパンチ。ガード不能だ!

闘う薬剤師!

闘う薬剤師、士郎のスタイルは、劈掛拳、空手、ストリートファイトの3種類。どれも、打撃を中心とした闘い方ができるキャラだ。

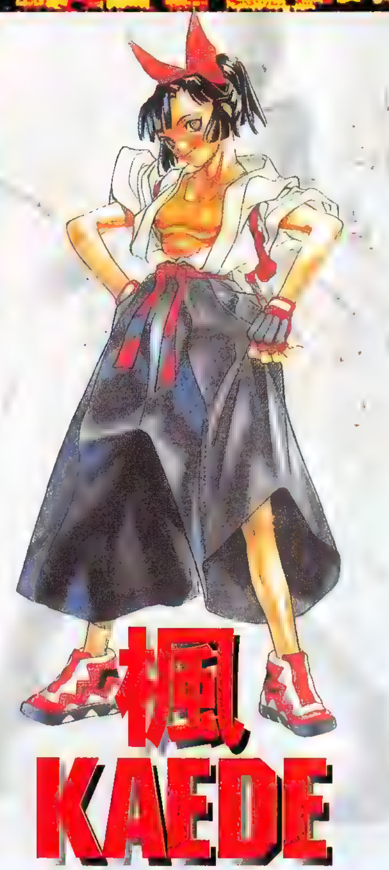
劈掛拳は、掌打を中心に闘う拳法だ。劈掛拳のなかでオススメなのが肘を突き出す、頂心肘だ。間合いをつめて攻撃するので、普通に使ってもいいし、連続技としても使えるぞ。

ストリートファイトのトルネードパンチは、なんとガード不能の強力な技だ。出るまでが遅いが、当たれば大ダメージだぞ。型のない、喧嘩じこみのストリートファイトは、なかなか強そうだぞ。



肘を突き出す、頂心肘。相手がふっとぶほど強力だ。

劈掛拳	抱掌靠掌	⬅+(S+P)
	頂心肘	⬅➡P
	砲捶	(P+K)
	通天砲	➡⬇P
	双撑掌(投)	➡⬅P
空手	蛇突	➡➡P
	切り返し蹴り	S押したままK
	追い突き	⬇↘➡P
	二星撃	追い突き中にP
	逆一本背負(投)	➡↘⬇↙⬅P
ケンカ殺法	ニーリフト	⬇↘➡K
	パワースイングダブル	(P+K)・P
	ラッシングストレート	⬅➡P
	トルネードパンチ	⬅↙⬇↘➡P
	レイジングスマッシュ(投)	⬅+(S+P)



楓 KAEDE

女子大生ガンバル！

現役女子大生、楓のスタイルは、投げを中心とした大東流合気柔術をメインに、キックのエキスパート、テコンドー、掌打中心の劈掛拳の3種類だ。

大東流合気柔術は受け流しや投げを中心として、打撃はあまり得意ではない。そうなると、やはりオススメ技も投げ技になってくる。角落はなかなかカッコイイので、オススメする投げだ。もう一つの投げ技、一本捕裏三ヶ条固は決めた後に追加コマンドを入力すると、変化するのだが、次号のお楽しみってことで。テコンドーのコロ・フックキックは、攻撃した後に片足立ちをする技だ。片足の状態でも技が出せるぞ。投げ技のステップサマーソルトは、かなり強力だ。見た目にも派手なので、狙ってみよう。

大東流合気柔術	立て猿臂	→→P
	双掌打	↓↘→P
	角落（投）	→↓↘P
	一本捕裏三ヶ条固（投）	(S+P+K)
	上段当身捕（投）	(S+P)押したまま←
テコンドー	フロントロールキック	→→K
	エスケープキック	↓↙←K
	ヨプチャ・サイドキック	→+(S+K)
	コロ・フックキック	(P+K)
	ステップサマーソルト（投）	←+(S+P)
劈掛拳	半旋風脚	(S+K)
	前掃転身腿	↓+K・K
	独立双勺手	↓↘→P
	二郎担山	←↙↓↘→(S+P)
	双撑掌（投）	→←P



つかんでから、相手の足を払う、角落。カッコイイ！



ステップサマーソルトは、こう見えても投げ技なのだ。



シレーヌ SILENE

殺しのコードネーム「メデューサ」

ポーランドのA級エージェント、「メデューサ」のコードネームを持つシレーヌ。彼女のスタイルはマーシャルアーツをメインに、空手とプロレスである。

マーシャルアーツは空手と似た打撃系のスタイルなのだが、どの技も非常に早いので連続技がとにかくつながりやすい。ドラゴンテイルやレインボーキックなどはヒットするとダウンしてしまうので使いにくいが、アキュートキックなどは2ヒットしても倒れないので、なかなか使えるぞ。

プロレスは、やはり投げ技に強力なものがそろっている。打撃もなかなか強力なのだが、スピードがないので使いにくいだろう。投げ技では、フォワードホールドからのテイクバックが使えそうだ。テイクバックは相手の背後を取る技で、すぐに投げコマンド（S＋P）を押せば、強力なバックドロップが出せるぞ。使いこなすまでにはテクニックが必要だが、決まればほとんど逃げられないので、ぜひ狙ってみよう。



アキュートキックは、2ヒットする強力な技だ！

マーシャルアーツ	ドラゴンテイルキック	(S+K)
	チェリーブロッサムキック	(P+K)
	レインボウキック	→→K
	アキュート・キック	→↓↘K
	アームブレイカー（投）	→←P
空手	飛燕蹴り	↓↘→K
	切り返し蹴り	S押したままK
	追い突き	↓↘→P
	二星撃	追い突き中にP
	逆一本背負（投）	→↘↓↙←P
プロレス	ホイールキック	↓↙←K
	エルボースタップ	←→P
	フォワードホールド	↓↘→S
	テイクバック	フォワードホールド中に→←P
	シーソースルー（投）	←(S+P)



空手のコマンド投げ、逆一本背負！



サンソン SANSON

「美」とは僕のためにある

スペインの名門ビクトーリア家の御曹司、サンソン。彼のメインスタイルはキックを中心として闘う、テコンドー。サブスタイルとして、大東流合気柔術とマーシャルアーツがある。

テコンドーは柔軟な体を造り、どんな角度からもキックを出せるようにしている。そんなテコンドー特有の技は、相手の頭上からの踵落とし、ネリョ・クロスヒールだ。驚くべき速さで落とす踵は、強力だぞ。ダウンしてしまうので、連続技の最後などに決めてほしい技だ。

大東流合気柔術の投げ技、足挟投は特殊な技だ。この技を使うには、相手に背中を見せなければならないからだ。回し蹴りだましを使って背中を向け、そこで決めてみよう。連続技のなかに組み込んでいくと、かなり有効だぞ。狙ってできるか難しいが、覚えておこう。



相手の腹をゴスゴス蹴る、ニースマッシュ。



背を向けた状態から投げる、足挟投。

テコンドー	ピットロ・ツイストキック	↙+(S+K)
	ネリョ・クロスヒール	→→K
	トラ・ソバット	←+(S+K)
	コロ・フックキック	(P+K)
	ステップサマーソルト（投）	←+(S+P)
マーシャルアーツ	ライジングニーキック	↓↘→K
	スリップ・バックブロー	←↙↓↘→P
	ラッシュキック	(S+K)
	ドラゴンテイルキック	↓+(S+K)
	ニーラッシュ（投）	←+(P+K)
大東流合気柔術	立て猿臂	→→P
	水月貫	→↓↘K
	回し蹴りだまし	K後すぐにS
	足挟投（投）	背を向けて(S+P)
	上段当身捕（投）	(S+P)押したまま←

ベルンハルト BERNHARD

人は死ぬために生きている

一見、穏やかそうな老人だが、冷酷かつ邪悪な精神を持つ、プロの殺し屋。メインスタイルは空手で、サブスタイルに劈掛拳と大東流合気柔術がある。どのスタイルを見ても、他のキャラとは違い、えげつない技が多いのが彼の特徴だ。さすが、プロの殺し屋と言ったところだろうか。

空手では、取眼という投げ技が特徴的だ。この投げは、相手の目に指を入れる技で、ゲームに影響はないのだが想像してみると恐ろしい。ききそうな技だ。

大東流合気柔術の技のなかでは、鼓膜破りと面殺が恐ろしい。鼓膜やぶりは、相手の耳に強い衝撃を与える技で、決まれば当然、酷いことになるだろう。面殺は、相手の顔面に膝を当てて、潰してしまう投げ技だ。

それほど強烈な技がない劈掛拳は、結構安心できるスタイルだ。その中で強力なのが、五打連環劈だ。コマンドは難しいが、その分ダメージは絶大だぞ。



相手の顔面を潰してしまう、面殺。痛そうな技だ。



さんざん殴ったあと掌打で決める、五打連環劈。



空手	関節蹴り	↓+(S+K)
	旋転浴びせ蹴り	←→K
	虚空撃	→↓↘P
	虚空脚	→↓↘K
	取眼（投）	←↓↙P
大東流合気柔術	揚げ猿臂	→→P
	鼓膜破り	←↙↓↘→P
	角落（投）	→↓↘P
	面殺（投）	→↘↓↙←(S+P)
	上段当身捕（投）	(S+P)押したまま←
劈掛拳	搓歩托天掌	→→P
	撃襠捶	→→(P+K)
	二郎担山	←↙↓↘→(S+P)
	五打連環劈（投）	→←↓→P
	虎撲（投）	←→(S+P)



荒野の暴れん坊！

体の刺青がカッコイイ、アメリカの不良中年、マーク。ストリートファイトを糧としている彼のメインスタイルは、当然ストリートファイトだ。サブにマーシャルアーツとプロレスがある。

ストリートファイトのテネシータックルは、相手に飛び掛かる投げ技だ。追加コマンドで、さらに追い打ちする豪快な技だぞ。カルフォルニアトルネードは、ガード不能の強力パンチだ。隙は大きいが、



当たると痛いぞ！

豪快というよりも無謀な、テネシータックル。

ストリートファイト	ミシシッピーアロー	⬅➡P
	アラバマチャージ	➡⬇⬊P
	テネシータックル	➡➡(S+P+K)
	カリフォルニアトルネード	⬅⬋⬇⬊➡P
	テキサスヘッドバット（投）	⬅⬇⬋(P+K)
マーシャルアーツ	ライジングニーキック	⬇⬊➡K
	スリップ・バックブロー	⬅⬋⬇⬊➡P
	ラッシュキック	(S+K)
	ドラゴンテイルキック	⬇+(S+K)
	DDT（投）	⬅⬇P
プロレス	ホイールキック	⬇⬋⬅K
	エルボースタブ	⬅➡P
	フォワードホールド	⬇⬊➡S
	テイクバック	フォワードホールド中に➡⬅P
	ジャイアントウェッジ（投）	➡⬅➡P



オレがホーネットだ！

ヘビー級チャンピオンだった最強のプロレスラー、ホーネット。メインスタイルは、当然プロレス。サブスタイルに、テコンドーとストリートファイトがある。

オススメなのが、プロレスのホーネットスパイラルドライバーだ。決まればとにかく強烈で、体力の半分近くを奪うほどだ。しかし、コマンドが難しいので、相当練習を積まないと使いにくいだろう。



死ぬほど痛い、ホーネットスパイラルドライバー。

プロレス	ダッシュラリアット	➡➡P
	ホイールキック	⬇⬋⬅K
	フォワードホールド	⬇⬊➡S
	パワーボム（投）	➡⬇⬊(S+P)
	ホーネット・スパイラルドライバー（投）	⬇⬊➡×3(S+P+K)
テコンドー	ハイ・ヨプチャ	➡+(S+K)
	ネリョ・クロスヒール	➡➡K
	トラ・ソバット	⬅+(S+K)
	コロ・フックキック	(P+K)
	ステップサマーソルト（投）	⬅(S+P)
ストリートファイト	ニーリフト	⬇⬊➡K
	パワースイングコンビネーション	(P+K)・P
	ラッシングストレート	⬅➡P
	ショルダーチャージ	➡⬇⬊P
	レイジングスマッシュ（投）	⬅+(S+P)



次号予告

オス、オレだよ。ホーネット様だよ。いやー、今年の夏は涼しかったな。過ごしやすいが、農家は大変だろう。次号は、ついにコマンドをバーンと全部紹介する予定だ。ま、予定だけどな。ショーで遊べるんで、みんな期待してくれよ。な。



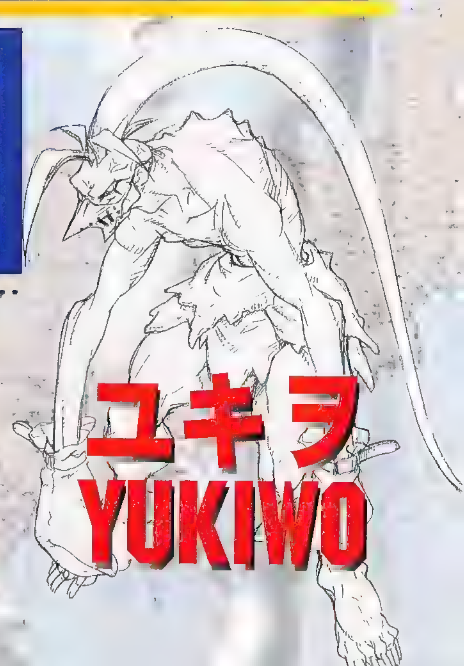
回転しながら攻撃する、暴れ独楽。ちょっとお茶目。

オレ、ニンゲン…

人々から虐げられて育ってきた、国籍不明のユキヲ。彼にはスタイルが存在しておらず、特殊な技で闘うのだ。当然、サブスタイルなども存在していない。

特殊な技では、蟹足だろう。これは攻撃ではなく、ブリッジの姿勢をとるものなのだ。この状態から、色々と技が出せるぞ。

自我流派	足刈り	⬇(P+K)
	十字突き	⬇⬊➡P
	串刺し蹴り	➡➡K
	地蟲襲	➡⬇⬊K
	暴れ独楽	➡⬅⬇➡P
	蟹足	(S+P+K)
	蟹蹴り	蟹足中にK
	波返し	蟹足中に(P+K)
	畳返し（投）	➡⬅(S+P)



僕を〜なめるなぁ〜！

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

発売が延びたので攻略はしばらくお休み。その代わりと言っちゃ〜なんだが、今回は声優陣をご紹介！

担当：広瀬夫妻に幸あれ！アディトシ

最近の声優ブームはすごい。本業のアフレコに加え、CDに写真集、ラジオ等の分野にも進出。優秀な成績を残し、おまけに「追っかけ」までいるというのだから…。

そこで、今回はデッドオアアライブのアフレコ現場に潜入。声優さんに、ちょっとした質問をしてまいりました。

内容は①ゲーム（アーケード、家庭用問わず）は好きですか？②自分の声をあてたキャラの印象は？③ゲームならではのアフレコの難さはありますか？

質問に対するコメントは下の段からだけど、その前にテクモ側からの、発売時期に関するコメントがあるぞ。

10月に発売決定！ロケテストは…

読者の皆さん、いよいよ『デッドオアアライブ』が10月の発売に決まりました。さんざん待たせて本当にごめんなさい。応援して楽しみにしてくれているファンの皆さんからの「ラブコール」で、私の電話は毎日鳴りっぱなし状態。だから少しでも早く発売をと思っているんですけど…。でも待たせた分スゴイ！絶対損はさせません！ゲーメストEXPOで遊んでくれた人もいると思うけど、またまたすごくなって登場しますから、今のうちからゲーメストを読んでイメージトレーニングに励んでください。

最後に、内緒の話をこっそりすると、9月の一週目あたりに某有名な場所でロケテストの予定なのでお楽しみに！

（テクモ（株）販売部　藤田　一己）

かすみ　丹下　桜

①ゲームセンターには以前、少しは行っていたんですが、最近は全然ですね。

②兄の仇を討つために里を抜け出した、幼き抜け忍。芯のしっかりした中にも女の子らしさを忘れない。

そんなバックストーリーを、風貌からも感じることができました。

③ゲームならではの難しさはあまり感じません。

格闘技特有の気合を入れて喋るセリフが多かったんで個人的にはそれが難しかったですね。





ジャン・リー　古川　登志夫

①ゲームは時々やる程度。ジャンルは、釣りのゲームとかを家でやったりします。パソコンでね。

古谷徹から中古がまわってくるんですよ（笑）。

②北○の拳を思い出しましたね。

③ゲームは難しい。アニメには映像があるから、自然と感情が入るんだけどね。

何も無い所で演る（アフレコ中は画像を見ず、個室に入る）というのは、困っちゃうことがありますね。

やっぱゲームは難しいっスね。





レイ・ファン　冬馬　由美

①…ダメなんです。すごいゲーム音痴で…。

②業を背負ったキャラを演るのが、最近多いんですよ。

背負ったものがなく、明るく軽めの女の子というのもいいですね。ムネは…羨ましいです（笑）。

③映像のないCDドラマ関係の仕事も多いですし、感覚的には難しくないです。

ただ、セリフを単発で録って後はおまかせなので、全体像が見えないのが怖いというか、難しいというか…。1つのセリフを数タイプ演れるのは、ある程度気楽ですけどね。

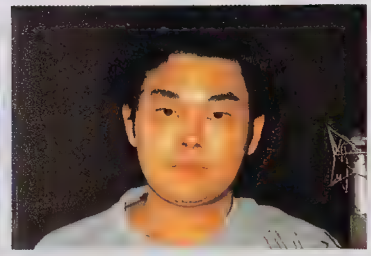




バイマン
江川 央生

①たまにやりますよ。ゲームセンターにも時々行きます。
ちょっと前の「スケボー持って戦う奴がいる」ゲームなら、やってました。
②おもしろそうですね。ゲームセンターにこのゲームが置いてあってプレイするとしたら、まずこのキャラを選ぶと思います。
強くしてくださいね（笑）。
③ああいった、単発の攻撃とかはやりにくい。
短くて、なおかつある程度時間の決まっているセリフは難しいです。





ティナ
小山 茉美

①入り込むタチなんで、ゲームはやらないようにしています。以前マックをかじろうとして、まずゲームから入ることにしたんですよ。そのとき買ったゲームにハマってしまって、社会人としての生活を送れなかったという…。
②こんなに腕力があったらいいですね。それにムネのほうもすごい。男の人はああいう方が、嬉しいんでしょうか。
③最近は洋画系の仕事が多いですし、アニメのように動いてないですからね。小さなブースで座ったまま演技するのは、結構大変。





リュウ・ハヤブサ
堀 秀行

①コンシューマは大好きです。SFC、3DO、SS、N64が家にありますよ。
好きなジャンルは、RPGとSLG。対戦ものは、やると子供に負けて、親の威厳がなくなるのであまり…（笑）。
②忍者ってことで、割とおとなしめに演りました。
スリムだし、覆面だし、何かカッコイイですね。
③CDやアーケードのものも経験済みなんで、それほど難しいとは思いません。
状況やストーリーが、もっと深く理解できれば、さらに演りやすいですけどね。





ザック
島田 敏

①ゲームは、時々ならやっています。
②普段は明るく、どちらかと言うと軽い。余り深く物事を考えない性格はいいですね。
黒人ということも手伝って、フットワークが非常によさそう。バトルセンスも抜群だと思いました。
ぜひザックでプレイしてみてください。
③セリフ（掛け声）のセンテンスが短く、一語一語大切に。
また、できるだけテンションを上げて演じるようにしました。

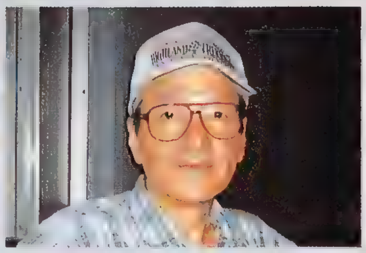




ゲン・フー
青野 武

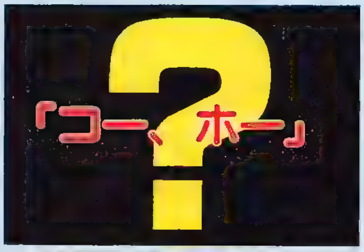
①ゲームの仕事はしょっちゅうやってて、某シリーズゲームでは分かりやすい悪者を演っているんですが、自分でプレイしたことはないです。
コンピューターとか駄目なもので…。
②いいですねェ〜。年配だけど力強い感じで。モヒカンみたいな頭もカッコイイじゃないですか。
③やっぱりアニメや洋画は多いけど、ゲームはオンリーで録っちゃうから、そんなに難しくはないね。最近のゲームは絵が進歩してるから、イメージが湧きやすいよ。





ライドウ
矢田 耕司

①僕はメカとかに弱くて。もっぱらゴルフ三昧だな。息子や娘はよくやってるよ。
③僕はどんな場合でも、マイクのむこう側にいるファンに向かって演じている。
老人であろうがガキ共であろうが、誰にでも分かりやすい言葉遣いを心掛けています。
ゲームの仕事はある意味難しい。その言葉の持つ意味をつかみにくいし、声質も変わってしまうからな…。
だから、こういったイメージ重視で演じる仕事に対して、本を読み、発想が貧困にならないよう努めてる。







3D COMBATIVE SPORTS
SEGA MODEL2
撃つ
Punch & Kick
投げる
Throw down
極める
Hold
期待の新作3Dポリゴン格闘ゲーム
「デットオアアライブ」登場！
撃つ、投げる、極める！
せめぎあうこの熾烈な戦いに
君の運命は生か死か！！
9／12〜9／14のJAMMAショーに
コスプレイヤーは集結せよ！
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
©TECMO, LTD. 1996
TECMO
テクモ株式会社
販売部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F
PHONE:03-3222-7620／FAX:03-3222-7629
テクモインターネットスタジオhttp://www.tecmo.co.jp

突然ですが、戻ってまいりました
増刊、ムック、ビデオ
ゲーメスト・バックナンバーリスト



●このデュラルの表紙が目印だ。タイトルロゴもなかなかシャレてて格好いいのだ。

ゲーメストムックVol.45

セガポリス

定価 500円

セガのアミューズメントスポット「ジョイポリス」になぞらえて銘打たれた、ゲーメストムック臨時増刊『セガポリス』。アーケードからコンシューマまで、この1冊でセガの最新ゲームのすべてがわかるといっても過言ではない出来映え。ゲーメストが贈る新たなタイプのムックとして、いま注目を浴びている。

「バーチャファイター3」「セガツーリングカーチャンピオンシップ」をはじめとした新作アーケードゲームの攻略はもちろん、「ファイテングバイパーズ」「SEGA AGES」などサターンの新作ソフト情報も満載。また「DEAD OR ALIVE」「ときめきメモリアル」など、セガハードを駆使した他社製品も詳しく紹介しているぞ！

さらになんと東京ジョイポリスの情報や新作メダルゲーム、ネーム倶楽部、セガ・カラオケなどゲーム以外の内容も盛り沢山。これで500円ははっきりいって安いぞ。いますぐ本屋、コンビニへ急ごう！



ゲーメストムック Vol.38

サイキックフォース

定価 1380円

超能力者（サイキッカー）をモチーフにしたタイトーの３Ｄ対戦格闘ゲーム「サイキックフォース」が早くもムック化。キャラクターデザインを受け持つ大貫健一氏自らが表紙を描き下ろしたということもあって、気合十分のムックに仕上がっている。

〝オールレンジバトル〟と銘打たれたこのゲームは、空中を自由自在に動き回る独特のバトルが展開されるため、従来の格闘ゲームとは違った操作感覚を要求される。しかし「ちょっとボクには難しいかな…」というキミもご安心。このムックがあれば全然大丈夫だぞ。キャラ紹介からシステム解析、技表、対CPU攻略、そして対戦攻略とまさにいたれりつくせり。図による紹介もあるので見た目にもすごくわかりやすいぞ。

もちろんアイランドのコーナーや各種設定資料も満載。おまけに開発者インタビュー付きとくりゃあ、もう黙ってられないね。さぁ、この本を買ってキミも超能力者になろう！



●ナレーターには、なんとあのダンのキャラクターボイスを担当している細井　治氏が登場。「オヤジィ〜！」。

ゲーメストビデオ Vol. 26

第13回ゲーメスト杯争奪
全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップ

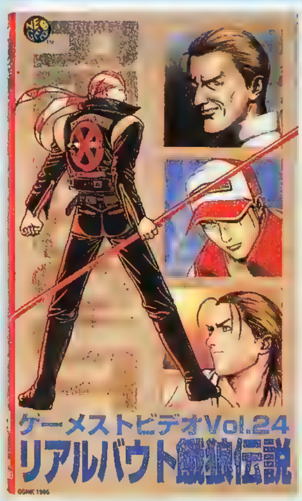
定価 5800円

去る96年6月9日（日）に東京・竹芝ニューピアホールにて開催された「ストリートファイターZERO 2 全国大会」の模様を完全収録。ハイレベルな攻防の連続となった決勝トーナメントの試合内容はもちろん、予選でのベストバウトもピックアップ。さらに、インタビュー風景やコスプレ大会の模様もバッチリ収められているので、行った人はもちろん、会場に行けなかったキミにもぜひ見てもらいたい一作だ！

ゲーメストビデオ Vol. 24

リアルバウト餓狼伝説

定価：4800円



●ジャケットは意表をついてビリー・カーン。実は結構格好いいのだ。

テリーが、アンディが、ジョーが、そしてギースが再び帰ってきた。SNK不朽の名シリーズ最新作「リアルバウト餓狼伝説」。このビデオが大好評発売中だ。

誌面では紹介しづらかった連続技の展開を、ビデオでは詳しく解説。スローモーションで追っていくので、技の流れが非常にわかりやすくなっているのだ。連続技が決まってこそのリアルバウトだけに、この部分は大きいぞ！

もちろん餓狼シリーズならではのシステムとなっているスウェーラインの攻防、さらには今回から新しく加わったリングアウトシステムを有効に使った攻略法を伝授。対戦攻略だってこれでもかというくらい詳しく研究されているぞ。これで4800円はかなりおトク！

ゲーメストビデオ Vol. 25

ストリートファイターZERO2

定価：4800円



●ナレーションは宮村優子さんが担当。リバーシブルジャケットがオシャレな一品。

ゲームセンターに登場してからはや5カ月。いまだに対戦人気の冷めやらぬ「ストリートファイターZERO 2」。まだまだ対戦が盛り上がっている以上、当然技術向上を怠らないことが肝心だ。そんなキミのお供として大変に役に立つのがこのビデオ。初心者から上級者まで幅広い層に対応すべく、実にていねいな解説を行っている。

注目すべきはオリジナル・コンボの大特集。ゲーメストスタッフが独自に開発した驚愕もののオリジナル・コンボが満載だ！もちろん全18キャラを完全網羅。これを見れば、ダンや元が春麗に勝つことだって夢じゃないぞ！

サターン版やプレステ版ソフトにも十分対応できるこのビデオ、おひとついかが？

既発売リスト

〈ゲーメスト増刊〉

●ストリートファイターⅡダッシュ　1200円
●スーパーストリートファイターⅡ　1280円
●スーパーストリートファイターⅡX　1280円
●ヴァンパイア　1380円
●No.153（95年10月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD Vol.3
●No.158（95年12月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD Vol.4
●No.161（96年1月15日号増刊）　780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻
●No.163（96年2月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD Vol.5

〈ゲーメストムック〉

●VOL.1	サウンドコンプリート ストリートファイターⅡX	3500円
●VOL.2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1280円
●VOL.3	豪血寺一族2	1680円
●VOL.4	真サムライスピリッツ完全版	1380円
●VOL.5	バーチャファイター2 Act.1	780円
●VOL.6	ダライアス外伝	980円
●VOL.7	スーパーリアル麻雀PV	1980円
●VOL.8	鉄拳	980円
●VOL.9	ギャラクシーファイト	980円
●VOL.10	バーチャファイター2　Act.2	1380円
●VOL.11	ヴァンパイアハンター	1380円
●VOL.12	餓狼伝説3	1280円
●VOL.13	天外魔境真伝	1280円
●VOL.14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
●VOL.15	鉄拳2　Act.1	780円
●VOL.16	ストリートファイターZERO	1380円
●VOL.17	カプコンイラストレーションズ	2000円
●VOL.18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円
●VOL.19	バーチャファイター2 Act.3	980円
●VOL.20	サイバーボッツ設定資料集	1800円
●VOL.21	アーケーダー	880円
●VOL.23	鉄拳2　Act.2	1280円
●VOL.25	闘神伝2	980円
●VOL.26	ファイテングバイパーズ	980円
●VOL.27	マーヴル・スーパーヒーローズ	1380円
●VOL.30	ソウルエッジ	1200円
●VOL.32	バーチャロン	2000円
●VOL.34	D&D® シャドーオーバーミスタラ	1480円
●VOL.36	ストリートファイターZERO2	1380円

〈ゲーメストビデオ〉

●VOL.2	餓狼伝説2	6000円
●VOL.3	ワールドヒーローズ2	6000円
●VOL.4	サムライスピリッツ	7000円
●VOL.6	餓狼伝説スペシャル	7000円
●VOL.7	スーパーストリートファイターⅡ	6800円
●VOL.8	龍虎の拳2	6800円
●VOL.9	スーパーストリートファイターⅡX	7000円
●VOL.10	ワールドヒーローズ2 JET	6500円
●VOL.11	極上パロディウス	6000円
●VOL.12	ヴァンパイア	6800円
●VOL.13	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	6500円
●VOL.14	真サムライスピリッツ	4800円
●VOL.15	バーチャファイター2	4800円
●VOL.16	ヴァンパイアハンター　ダークストーカーズバトル	5800円
●VOL.17	ヴァンパイアハンター	4800円
●VOL.18	餓狼伝説3	4800円
●VOL.19	ストリートファイターZERO	4800円
●VOL.20	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4800円
●VOL.21	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	4800円
●VOL.22	鉄拳2	4800円
●VOL.23	マーヴル・スーパーヒーローズ	4800円

各商品のお求め方法

●マルゲ屋で直接買えるのだ！
東京店、名古屋店、大阪店、札幌店の以上4店にて、入手可能！

お問い合わせ先

■マルゲ屋・東京内神田店　03（3293）9325
■マルゲ屋・名古屋店　052（583）2970
■マルゲ屋・大阪上六店　06（775）9348
■マルゲ屋・札幌店　011（233）0238

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、お店の店員さんに注文をお願いしよう。必要事項を記入して注文しておけば、後日、本がお店に届くぞ。また、本誌の綴じ込みハガキでも注文が可能だ。
●通信販売もやってます
通信販売の方法は、本誌P142～144「読者サービス部」をごらんください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込では無効となります）。
〈問い合わせ先〉読者サービス部　03（3293）9326
受付時間は、月曜～金曜の10:00～18:00です。


ソーラーアサルト
SOLAR ASSAULT™
GRADIUS
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI

恐怖の深層心理

悪魔の映写室™

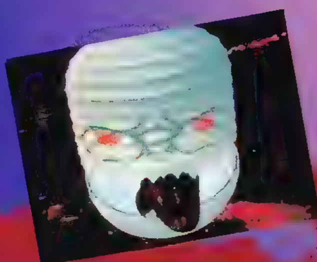
あくまのえいしゃしつ



深層心理テストによる「性格占い」と、
立体音響と実写映像による
「恐怖ムービー」を組み合わせた
ニューウェーブ占い機誕生！

自分の心の中に
潜む悪魔を、
君は直視できるか！







1. 業界て初めて、ヘッドホン再生の立体音響とモニターによる実写映像の両方を採用。今までにない、よりリアルな恐怖が体験可能。
2. 「深層心理テスト」により、見ているだけてはない参加型のゲーム性を実現。見て楽しく、考えて楽しい。
3. 恐怖ムービーには豊富なシナリオを用意。そのシナリオもさらに多彩な結末を用意。
4. 「占い」と「恐怖映像」という、女性の大好きな要素を組み合わせたことて、アベック客を含め、非常に高い集客効果を実現。

東京支店 〒 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店 〒 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所 〒 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所 〒 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所 〒 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所 〒 広島市中区大手町2-7-10
神戸営業所 〒 香川県高松市番町1-1-5
高松営業所 〒 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所 〒 福岡市中央区天神2-8-30
宇都宮出張所 〒 栃木県宇都宮市中央2-5-12
静岡出張所 〒 静岡県静岡市吉野町2-12
京都出張所 〒 京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所 〒 宮崎県宮崎市老松1-4-35


"Winding HEAT" IS AN ORIGINAL GAME DEVELOPED BY KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. RESERVES ALL THE COPYRIGHTS, TRADEMARKS AND OTHER INDUSTRIAL PROPERTY RIGHTS WITH RESPECT TO THIS GAME. © KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI
TWIN TYPE
ワインディングヒート
Winding HEAT™
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
リアル峠バトルで熱く燃えろ!
●ツインタイプキャビネットで2台通信。最高4人の対戦プレイが可能。
●すべてがリアル。一般公道をモチーフにした、現実味溢れるハイクオリティなゲーム画面。
●アクセルコントロール、シフトチェンジなど、車の操作性を徹底追及。単なるドライブゲームの枠を超えた、本格レーシングゲーム。
●ビギナーからマニアまで興奮させる、本格的なドリフト走行を実現。
●業界騒然! 驚異のコーナー数。まさにワインディングの感覚を再現
ツインタイプキャビネットで新登場!
仕様
●本体寸法:1,435(W)×1,460(D)×1,870(H)mm
●本体重量:290kg ●使用電源:AC100V±10%(50/60Hz)
●消費電力:275W ●金庫容量(100円硬貨):3,000枚
※記載されている製品の仕様・内容は予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。
"WINDING HEAT™" is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

4000人の一人一人に"ありがとう"

10 GAMEST EXPO リポート

10周年を記念しての大イベント。さまざまな初めて(有料イベント、VF3、etc…)をつめ込んで、読者に贈ったEXPO。来られなかった人にも、来てくれた人にも感謝の意味を込めて、リポートをお届け!



担当:石井ぜんじとEXPOスタッフ

さる7月27~28日に行われた、ゲーメストEXPO。2日間で、のべ4000人ものプレイヤーが集まって、大きく盛り上がった。たくさんのご来場、ありがとう!

当日は、ステージイベントやインベーダー以来のゲームの数々など、さまざまな催しが行われた。そもそも、もっと小規模でファンサービスのために始めたイベントであったが、温故知新の意味も含まれ、さまざまなイベントもはらんでここまで大きくなるとは予想もできなかった。だが、大きなトラブルもなく、乗り切れたのは幸いだった。

これもひとえに皆のおかげ。新旧とり混ぜてさまざまな人が集まったイベントを、くわしくリポートしていこう。

ゲーメストミュージアムゾーン

会場の3分の1近くを占めるこのコーナーでは、さまざまな展示物を始め、バラエティに富んだコーナーが設けられていたのだ。

ゲームカタログ一挙1000タイトル掲示

元ゲーメストライター、八木氏のコレクションを展示。会場のボードにずらっと並んだカタログの数々は、EXPOの隠し玉的存在だった。見に来てびっくりした人も多かったようだ。

見入っている人は年配の人が多め。「昔あんなのあったよな」と、ビデオ・写真を撮っている人も多かった。



ずらっと並んだゲームカタログ。壮観かつ貴重な品々だ。

その他、ガラスケースにグッズ類を展示。主にナムコ系のグッズ、幻のボールポジション手帳、バシシマーカー・ストIIスケボーなんかもあったぞ。

これからも、魅力的なゲームグッズを各メーカーには期待したいところだね。

ゲーメストバックナンバー展示

創刊号から最新号までの表紙のカラーコピーと、名物記事のコピーを掲示。原点ともいえるファンタジーゾーンラストボス攻略、サガット最強伝説や、A級シューターへの道、ゲームデザイナー入門など、厳選された懐かしの記事が掲示されていたのだ。

ビデオ鑑賞スペース ゲーメストビデオ生放送

ファイナルファイトからストZERO2大会ビデオまで、時間内でできる限り放映。ZERO2大会ビデオは、全国大会優勝者による解説が行われ、多くの人を集めていた。

意外に盛り上がったのは、マーブル・スーパーヒーローズの連続技のコーナーと、極上パロディウスの1コインノーミスプレイなど。普段ゲーセンで見られない連続技などの芸術的プレイが人気だった。

その他、協賛していただいた中古基板屋さんのコーナーもあり、KOF'96やサイキックフォースなどが置かれていて盛り上がっていたのだ。

会場は大きくわけて3つのゾーンがあった。一つは前述の「ミュージアムゾーン」、あとは「ステージイベントゾーン」、それからEXPOのメインイベント「ゲームカーニバルゾーン」である。

ざっと見回してみて気がついたのは、空いている筐体や極端に並んでいる台がなくバランスよくプレイしている(マナーもよかった)ということと、コスプレイヤーが思ったより多いことだった。その中には別にコンテストに出るようでもなく、ただ会場をその装いで歩いている、という自然な!?ものだった。

コスプレ客の是否は個人の判断だが、チェルノブが「チェルノブ」をプレイしていたり、デビロット姫が「ヴァンパイア ハンター」に魅入っていたり、エミリオが「スペースフィーバー」をやっていたり、という風景はそうそうお目にかかれないと思うぞ。







ナコルル(斬紅郎バージョン)をおもむろに激写。この娘はなんと徳島県から来てくれたそうな。どうもありがとうでしゅ。



一日平均約2000人のお客さんが入った。当然、会場内はこのように人人人。でも、さしたる混乱も起きずに進んだのだ。

イベントステージゲーム

テクモの新作「デッド・オア・アライブ」イベントは、ゲーム自体が前々から誌面に露出していることもあって、皆のゲームに対する認識度と期待は相当なものがあったといえる。

ゲーム大会ではジャン・リー使いが非常に多く、しかも皆強かった。ゲーム担当者でもあるブチケンは「こんなに勝ちまくったら、ジャン・リーが弱く調整されてしまう。すこぶる心配だ」とマジに語った。

この大会の優勝者は埼玉県の前田浩君。

ナムコの体感ゲーム「プロップサイクル」は、新作発表のみの出展となった。攻略担当のずるが自らマイクを付け、ペダルをこぎながら解説するという紹介方法は、ずるのトークの巧さもあって、見る人を強く引きつけていた。



こんな感じで、ステージ上でプレイしてもらったのだ。

エキスポバージョンで出展!

ライジングの新作シューティングの「蒼穹紅蓮隊」。このゲームの大会は、この日のためにメーカーさんがわざわざ作ってくれた2面エンド仕様の特別基板で、得点を競うというものだった。

大会では多少トラブルも発生したが、全体的にはスコアアタックという趣向は楽しんでもらえたようだ。新作ゲームにも関わらず、ほとんどの人が難関をノーミスで抜けていったのが印象的。難しいゲームなのにね。

ゲーム大会優勝者は、埼玉県の竹内嘉一君。得点は、24万5530点でした。

VF3、初お目見え!

さて、EXPO2日目に行われたバーチャファイター3のフリープレイとゲーム大会だが、やっぱし思った通りの超人だかり状態!となった。筐体を出す前から制御不能の混みっぷり。

選手受付では混乱が生じ、急きょ抽選を行ったほど。

ゲーム大会でも、スクリーンに映るゲーム画面を見ようと、大勢のギャラリーがステージ付近に殺到。キャラが動くたびに、技が出るたびに、会場からは歓声があがり、タメイキが洩れた。とにかく圧巻の一言。

ちなみにゲーム大会の優勝者は神奈川県の林寿彦君。使用キャラはジャッキーだった。


大会までやってしまうあたりはゲーメストならではだ。


そのビジュアルの美しさに、誰もが驚きの声をあげていた。

キャラ人気大爆発!

高いキャラクター人気を誇るKOFシリーズの最新作、「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」。

ほかのゲーム大会に比べて女性のギャラリーが多く、庵の初号機アクションに、失神も辞さないほどの狂乱ぶりを示す女性ファンも少なくなかった。

またフリープレイコーナーでも混乱が生じるほどの人気で、いつまでも行列が続いていたぞ。

このゲーム大会の優勝者は、埼玉県の石河一幸君。


KOF'96の大会も実に熱かった。とにかく人気がスゴい!

このほか、ステージではゲーメストライターの腕前をお客さんに披露する「達人プレイ」というイベントがあった。1日目は「D&D®シャドーオーバーミスタラ」、2日目は「レイストーム」でその達人プレイぶりを披露。ライター陣も緊張のせいか、マイクをつけていたのにほとんど無口だったり多少の粗相もあったが、250人余りのお客さんは暖かく見守ってくれた。

レベルが高エーセー コスプレコンテスト

両日とも行われたコスプレコンテストは、2日間で100人以上のコスプレ参加者と、そして何と1000人以上のギャラリーを集めた。客席まわりはアリの這い出る隙間もないほどの人間山脈が出現。



記念撮影。う〜ん、壮観。


これだけ複数のゲームキャラのコスプレが一堂に会したのにはビックリ!



「がんばれギンくん」「チェルノブ」のコスプレが強烈だった。

ぐは!VF3が当たるッ!? 大抽選会

イベントのクライマックスを飾ったのは何といっても2日目の大抽選会。なにしろ、賞品はバーチャファイター3基板・筐体セットである!

このときステージ周りには実に950人以上が集まった。当選番号を読み上げるさわたりには、1900個の瞳が釘付け状態。

そして見事VF3をゲットしたのは、神奈川県の藤原正人君。おめでとうございます。


彼が今回のラッキーマン。きっと人一倍、発売日を楽しみにしていることだろう。

まだまだ続くぞ

ゲームカーニバルゾーン

アーケードゲームの総決算!

1978〜1995年までの新旧109機種を網羅したゲームカーニバルは大盛況。当時燃えた人、見たことがない人が入り交じって混沌とした不思議な盛り上がりを見せていた。特に、全体的にプレイヤーのマナー意識が高く、スムースに進行したのは感謝したい。

トライ・TAMAYA・金子氏などのご協力により、これだけのタイトルを集めることができたのだが、ここに至るまではなかなか大変だった。筐体もの、特にダライアス、マーブルマッドネスは最後まで探したのだが結局手配できず断念。また、当日まで動いていたのに搬入したらウンともスンともいわず、突然お亡くなりになった基板もいくつかあった。

そんな中、なんとかかき集めた109機種。どんな盛り上がりだったか見ていってみよう。



全107機種が揃い、大盛況だったゲームカーニバル。

'78〜'83 アーケード黎明期

入り口にバーチャ2とジービーが置かれるという次元の断層的なレイアウト。当時そのままの筐体で遊べる。人気だったのは、ハイスコア集計していたクレイジークライマー。10回以上も更新され、盛り上がっていた。今も昔も、面白いものは技術力に関係なく面白いということを教えてくれた。

入り口に比較的近いこともあり、人は絶えずついていた。当時やったことのない人たちも、今はない変わったアイデアのゲームを楽しんでいたようだ。



テーブル筐体で、ボタンは横についていて押しこむ感じ。

'84〜'87 ゲーメスト創刊・マニア創世の時代

当時やりこんでいたうまいプレイヤーが全国から集まってきたコーナー。めちゃくちゃうまい人もいたが、アクションゲームはなかなか当時のように動かせなかったようだ。



「ここ、どうやったけ?」随所でこんな会話が。

うまかったプレイヤーは、スターフォース1000万(わざわざ点数調整してくれていた)、エグゼドエグゼス1000万、スラップファイト1000万など。逆に苦戦していたのは高難度ゲーム闘いの挽歌、バルトリックなど。私も休み時間に挑戦したのだが、2周目の1面で死亡。2周目の剣王に会えず。



ドルアーガの塔は、電子手帳に宝箱の出し方を記していた人がいた。43階までいったプレイヤーがやめてしまうと、ギャラリーからアンコールの声があがったとか。

'88〜'91 テトリス・ワルキューレ・対戦ゲーム前夜

レトロゲームと、現在のプレイヤーの境目となった辺り。今のプレイヤーもこの辺は結構、覚えているみたいで、とまどいなくプレイしてくれていた。



グラⅡ、テトリス、ゲイングランド、サイバリオンなどが出展。

'91〜'95 ストII〜対戦格闘の時代へ

最近のゾーンで、一番盛り上がっていたのはヴァンパイアハンターの対戦台。10人以上の列ができるほど。コスプレした女の子モリガンが、20人近く勝ち抜いていて非常に盛り上がっていた。

対戦以外で人だかりができたのは、D&Dタワーオブドゥームの4人用通信台。当時は多人数プレイがあまりはやらなかったが、会場では大人気。開場直後ダッシュで席につく4人組もいた。D&Dの新作って感じだった。シューティングではダライアス外伝が人気で、多くのプレイヤーがギャラリーとなっていた。



多人数同時のD&Dや対戦格闘の通信対戦台が盛り上がった。

その他、レトロゲームハイスコアを集計。だが、当時の腕に比べて納得いかなかった人が多く、ハイスコアを出しても申請しなかった人もいた。基板でも持っているか、リハビリでもしない限り、当時のようにプレイしろってほうが無理だよね。

ハイスコア集計の詳しい結果は左ページの表を参照してほしい。

ゲーメストEXPO公式パンフレットをプレゼント!

EXPOに来られなかった人のために、EXPO公式パンフレットを45名様にプレゼント。出展内容の説明のほかに、出展ゲームからセレクトした30機種について、ぜんじ編集長の解説つき。

「行けなかったので、ぜひ欲しい!」という人は官製ハガキに住所、氏名、性別、年齢と、この記事の感想を書いて次のあて先に送ってくれ。会場に来てくれた人は遠慮してね。締めきりは9月15日(必着)。発表は読者プレゼントのコーナーにて発表します。



〒101 東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F ゲーメスト編集部
「EXPOパンフほしいよ」係

アーケードゲーム夢の祭典を終えて

今回のEXPOの私なりのテーマは、新旧のゲーム、ゲーマーを集めて一堂に会することだった。その中には、オールドゲームを求めて来た人もいただろうし、バーチャ3だけが目当てだった人もいただろう。

それでも構わない。少しでも、異なったゲーム、プレイヤーが接し合う機会を作れればよかったと思っていた。

タイプこそ異なっても、ゲームはいつでも面白いもの。また、これだけ違ったものがゲームセンターに存在できたということが、アーケードゲームの奥の深さ、懐の深さと思う。

ゲームセンターは、気軽に入れて、いろんな人が集まるスポットである。EXPOは入場料制ではあるが、できるだけそんな雰囲気を創ってみたかった。

あまりにも違う人種が集まるゆえ、当日まで頭を悩ませることは多かった。だが、フタを開けてみれば、みんなマナーがよくて、助けられたと思う。うまいプレイヤーが長続きしてしまうという点はかなり気になったのだが、アーケードゲーム精神を貫くため、無理を承知でOKとした。

これを不満に思った人もいると思うが、さすがに当時の腕を維持できる人は少なかった。むしろ、当時のプレイヤーはそのゲームの面白さがわかるように、見て取れるようにプレイしていたと思う。

今のプレイヤーにはアイデア豊かなゲームの歴史を、オールドゲーマーだったら対戦ゲームを中心とした今の熱気を多少なりとも感じとってもらえたらよかったと思う。

(石井ぜんじ)

ゲームカーニバル 全ゲームリスト

1978年		
1	ナムコ	ジービー
2	任天堂	スペースフィーバー
3	任天堂	ブロックフィーバー
1979年		
4	ナムコ	ギャラクシアン
1980年		
5	タイトー	ルパン三世
6	アタリ	ミサイルコマンド
7	コナミ	スクランブル
8	ナムコ	パックマン
9	日本物産	クレイジークライマー
10	日本物産	ムーンクレスタ
1981年		
11	オルカ	リバーパトロール
12	セガ	ジャンプバグ
13	ナムコ	ニューラリーX
14	ユニバーサル	レディバグ
1982年		
15	アイレム	ムーンパトロール
16	コナミ	タイムパイロット
17	セガ	スーパーロコモーティブ
18	セガ	ペンゴ
19	データイースト	バーニンラバー
20	ユニバーサル	Mr.Do！
1983年		
21	SNK	ジョイフルロード
22	タイトー	エレベーターアクション
23	ナムコ	リブルラブル
24	ナムコ	ゼビウス
25	セガ/アルファ	チャンピオンベースボール
1984年		
26	UPL	忍者くん〜魔城の冒険〜
27	アイレム	スパルタンX
28	カプコン	ソンソン
29	カプコン	1942
30	コナミ	サーカスチャーリー
31	コナミ	新入社員とおる君
32	セガ/サンリツ	アッポー
33	セガ	フリッキー
34	データイースト	B−ウイング
35	カプコン	エグゼドエグゼス
36	テーカン	スターフォース
37	ナムコ	ドルアーガの塔
38	ナムコ	パックランド
39	ナムコ	グロブダー
1985年		
40	SNK	ASO
41	アイレム	ロードランナーII
42	カプコン	魔界村
43	カプコン	戦場の狼
44	コナミ	イーアルカンフー
45	コナミ	ツインビー
46	コナミ	グラディウス
47	ジャレコ	シティコネクション
48	セガ	テディーボーイブルース
49	タイトー	フェアリーランドストーリー
50	テクモ	ワールドカップ
1986年		
51	SNK	怒
52	カプコン	闘いの挽歌
53	コナミ	沙羅曼蛇
54	ジャレコ	バルトリック
55	セガ	ファンタジーゾーン
56	タイトー	バブルボブル
57	テクノスジャパン	熱血硬派くにお君
58	テクモ	ソロモンの鍵
59	テクモ	アルゴスの戦士
60	ナムコ	イシターの復活
61	ナムコ	源平討魔伝
62	タイトー	黄金の城
63	東亜プラン	スラップファイト
1987年		
64	UPL	忍者くん〜阿修羅の章〜
65	アイレム	R−TYPE
66	カプコン	ストリートファイター
67	コナミ	A−JAX
68	セガ	ワンダーボーイモンスターランド
69	セガ	SDI
70	タイトー	レインボーアイランド
71	ナムコ	ドラゴンスピリット
72	ナムコ	妖怪道中記
73	ビデオシステム	ラビオレプス
74	東亜プラン	究極タイガー
1988年		
75	アイレム	最後の忍道
76	アイレム	イメージファイト
77	カプコン	ロストワールド
78	コナミ	グラディウスII
79	セガ	ゲイングランド
80	セガ	テトリス
81	タイトー	サイバリオン
82	データイースト	チェルノブ
83	ナムコ	アサルト
84	ナムコ	超絶倫人ベラボーマン
85	東亜プラン	達人
1989年		
86	カプコン	天地を喰らう
87	カプコン	ストライダー飛竜
88	カプコン	ファイナルファイト
89	コナミ	グラディウスIII
90	ナムコ	フェリオス
91	ナムコ	ワルキューレの伝説
1990年		
92	コナミ	パロディウスだ！
93	セイブ開発	雷電
94	タイトー	キャメルトライ
1991年		
95	カプコン	ストリートファイターII
96	データイースト	ウルフファング
1992年		
97	SNK	龍虎の拳
98	アイレム	アンダーカバーコップス
99	東亜プラン	達人王
1993年		
100	SNK	餓狼伝説スペシャル
101	SNK	サムライスピリッツ
102	タイトー	レイフォース
103	ライジング	魔法大作戦
1994年		
104	SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
105	カプコン	スーパーストリートファイターII X
106	カプコン	D&D タワーオブドゥーム
107	タイトー	ダライアス外伝
1995年		
108	カプコン	ヴァンパイアハンター
109	セガ	バーチャファイター2



EXPOハイスコア・結果発表

ゲーム名	スコア	ネーム	コメント
クレイジークライマー	278,200	しれいかん	まだまだかな？
パックランド	920,800	ZRX−II	久しぶりにやったけど面白かった．
グロブダー	4,513,050	SG-AGES-ELF	残×10くらい欲しい
沙羅曼蛇	1,009,300	LLL	大ボケ
イメージファイト	1,072,000	TZW-ART？	連射なしつらいッス！
パロディウスだ！	1,668,000	倉	
達人王	1,243,110	内海蔵士	渕健さんに捧ぐこのスコア
レイフォース	4,789,000	早川尚杉	緊張で今一つスコアが伸びなかった
ダライアス外伝	10,926,750	中丸晃	1200万いかなかったので悲しい

株式会社カプコン取締役本部長　岡本吉起氏緊急インタビュー

「世間が3Dに偏りすぎてると思いませんか？」



株式会社カプコン
開発本部　取締役本部長

岡本吉起

カプコンのビデオゲームの歴史は、そのまま岡本氏の歴史と言える。エグゼドエグゼスやソンソンといった名作はもちろん、ストⅡやヴァンパイアなどすべての総指揮をとる。この春からアーケードだけでなく家庭用ゲーム機のほうもみていくようになった。

6月某日、カプコンの広報から「うちの岡本が、ちょっと秘密…でもないですけど、お話があるみたいなので、インタビューとかどうですか？」という話をもらった。岡本氏の話は非常に面白いのだが、いつもオフレコな話ばかりで記事にできない場合が多い。しかし、「話したい！」ということがあるのであれば、それはぜひとも記事にしなくては！ついでに今後の新作なんかの話も聞いてこなければ！というわけで、チョー暑い7月某日、カプコンの開発本部ビルに行ってきた。そこで出た話は…。

インタビュアー、記事構成：石井ぜんじ　むねたつ

ポリゴンじゃないと
んですよ。なんで!?

ストⅢは2Dと言うと「ええ?」という反応

むねたつ…唐突な質問ですが、近ごろのゲーム業界、どう感じてますか？

岡本…世間の流れがすごく3Dに偏っていると思いませんか？別にカプコンだってできないわけじゃない。プレイステーションで「バイオハザード」を出したわけだし、アーケードだって「スターグラディエイター」があるじゃないですか。でも、すごくカプコンは2Dにしがみついている…というか、3Dができないんじゃないかって印象、あると思うんですよ。

ぜんじ…ゲーメストをやってて、こうやって岡本さんと会ってお話する機会が多い我々としては、そう感じないんですけど、やっぱり世間はそう感じているんですか？

岡本…例えば、周りからは「今度のストⅢって、2Dですか？3Dですか？3Dですよね？」って、付加疑問で聞いてくるんですよ。もうポリゴン物だと決めつけているんです。「いえ、2Dです」って答えると「ええ!?」って。

そりゃもちろん3Dで…という話もありましたよ。でも、今のアーケード基板じゃ、自分たちが求めている3Dのストⅲができない。金をかければできますけどね。あまり高すぎるとオペレーターがよろこばないじゃないですか！

でも、ストⅢというものを早く世に出したいというのもある。で、現在の3D基板で作るストⅢと2DでできるストⅢとで、どっちが自分たちの求めものが作れるか？と天秤にかけると、迷うことなく2Dなんですよ。

3Dだから優れているとか、2Dだから見劣りするとか、そういう考え方はないんですよ。

やっぱり、3Dだろうと2Dだろうと所詮はゲームじゃないですか。遊びですよね。自分たちが考える「遊び」「ゲーム」っていうのは2Dのほうが表現しやすいって思っているんです。

それなのに、カプコンは技術力がないとかね。「バイオ」だって「スタグラ」だって作っているのに。ただ、自分たちが求めるゲーム性と合うのは、2Dのほうがまだ多いんですよ。

むねたつ…特に家庭用は3Dで当たり前っていう風潮、ありますね。

岡本…アメリカだと、ポリゴンじゃないとゲームが発売できない場合があるんですよ。大ヒットするであろうものは別ですけどね。だから、「ストZERO2」はアメリカで発売できるんですけど、当社の別タイトルで2Dアクションものがダメだと言われたんです。

ぜんじ…えっ…？

岡本…ポリゴンじゃないから発売できないと。それはシリーズもので他の機種では国内でもアメリカでも売れたんですよ。でも、ダメなんです。ポリゴンじゃないから。

みてほしい。

グラフィックセンスはさすがカプコン！の「スターグラディエイター」



アメリカでは発売できない

むねたつ…それはまた極端ですね。

岡本…ボク、悩みましたよ。ゲームってなんだろ?って。最新の技術を使ってないと、ゲームって言わないのかな?と。例えば、「リッジレーサー」と「テトリス」とどっちがいいゲームかって、そういう問題じゃないですよね?どっちがいいか選べって、それはできないでしょ。

　ゲームって何だ?ってこと、もっと考えてほしいです。テクノロジーを駆使して、それでいいゲームであればもちろんそれに越したことはないけど、ただ「3Dです」「ポリゴンです」って、それだけでゲームか?と。なんか焦点がズレていると思うんです。

　だからね、みんながさりげなく言う一言がすごくボクの心を傷つけるんですよ。あ、別に自分たちに技術がないって言われることにじゃなくて（笑）、「業界のことをキミらは考えてくれてないんだな」ってことに傷つけられるんです。ストⅢの話をする度に傷つけられてますよ（笑）。

むねたつ…なんか疲れてますね。

ゲームに関してもっと語りあいたい!

岡本…難しい言葉はいいから、もっとゲームのことを真剣に語れるヤツがゴロゴロしてていいと思うんです。だって、みんなゲームのこと毎日何時間も勉強してるんでしょ?遊んでいるとも言うんですけど(笑)。そんな人たちはただ何も考えずにゲームしているのか?と。

　そんなことないですよね?そのゲームの中から感じるものがあって、ボクたちはそーゆーメッセージをゲームにたたき込んだつもりなのに、誰も感じとってくれてなかったのかなあって。

　まあ、たまたま2Dと3Dっていうのを題材に話をしたんですけど、自分が言いたいのはそのゲームが楽しいのか楽しくないのか、そういうところをもっとみてほしいということです。

ぜんじ…この間、ゲーメストEXPOというゲーメスト10周年記念イベントをやったんですよ。そこで100台以上の歴代の名作を並べたりとかしてやったんですけど、会場にきた人にアンケートとったら、「どのメーカーもポリゴンポリゴンって…。ポリゴンばっかりじゃなくて、もっと新しいゲーム出してくれ!」っていう意見、ありましたよ。

岡本…いやー、うれしいですね、そういうゲーマーがいるってのは。

　昔のゲームって、ハードウェアの制約がすごくあったじゃないですか。今、そういう制約がないぶん、デザイナーがゲーム性ちゃんと考えませんよね。

　うちの「スタグラ」も当初はすごく「バーチャ」っぽかったんですよ。「これ、なんでバーチャなんだ?」って担当に聞くと、「いや、ポリゴンだからボタンは何個で…」とかね。別に6ボタンでガードはレバーでいいじゃないかってボクは思うんですよ。多少3Dっぽい演出はあってもいいんで、あとは2Dっぽい仕様でいいと思うんです。カプコンのゲームだし。

ぜんじ…カプコンのポリゴンっていうことであれば、ユーザーも期待はしてたと思うんですよね。「バーチャ」っぽいのじゃなくて、もうそれはカプコンらしいものを。

むねたつ…モデリングもテクスチャーもすごくキレイで、ゲーム的には十分カプコンっぽいですよ。

岡本…次回作があればね、もっとカプコンらしくしますよ。

ぜんじ…とりあえず、3Dは作っていくんですよね?

岡本…ポリゴンにあったゲーム性で、ね。開発する側からすれば、3Dのほうが2Dに比べてだいぶラクなんです。

ぜんじ…2Dはどんなゲームを作っていきますか?

岡本…結果からいうと、みんなに喜ばれるゲーム。今度のAMショーでその方向性を示すことができそうですね。

もっともっと「ゲーム性」を



中平正彦 in カプコン さくら がんばる！！
誌上公開打ち合わせ座談会

『ストリートファイターZERO』終了から早くも2か月が過ぎ、兄弟誌であるコミックゲーメストにて、『さくら　がんばる！』がスタートした。7月某日に大阪カプコンにて行われた、打ち合わせの模様を誌上公開するぞ。

7月某日の暑い中、中平先生は大阪カプコンに到着。この度の出張はコミックゲーメストに連載している『さくら　がんばる！』の今後の打ち合わせのためだ。はたして、さくらについてどれだけの話が出てくるのか、ブルマの話もちょっとだけ聞いてきたので、そのあたりも注目して読んでくれ(笑)。本文中は中平正彦⇒中、カプコン⇒カ、ゲーメスト⇒ゲ、に省略させていただきます。

先生のコミックは触発性無限大!?

ゲ　さて7月30日に発売になったコミックゲーメスト『さくら　がんばる！』の感想をお聞かせください。

カ　1回目からダンが登場しましたよね。あれはどういった意図で出てきたんですか？

中　あ～あれはですね、『ZERO』に出てきたダンの扱いがあまりにもかわいそうだったので、少しはかっこよく出そうかなと思いまして、あのような形で登場させました。『ZERO』第②巻で「その後のダン」という『ZERO』と「さくら～」のつなぎのコミックをちょっとだけ描いていますので、見てください。

ゲ　確かに…ソドムにポイとかいって場外に落とされちゃったからな～(笑)。

カ　いや～ありがたいです(笑)。1話目にさくらのおかあさんが、ゲームを徹夜でやっていたつくしに「やったんだから最後までやりとげなさい」っていいこと言ってそうで、すごく無茶なこと言ってるでしょ。日常レベルで大変なことを描いてあるからその辺がすごく好きですね。

中　そうすか…ネームに苦労した甲斐があります。

カ　え～とですね。実は中平先生の描かれるコミックって何かこう触発されるものがありまして『ZERO2』のED（エンディング）でごく一部ですけどネタをお借りした部分があります。今だから言えることなんですけどね（笑）。

ゲ　つまりマネしたとか…。

一同　(笑)。

カ　いやいやそういうわけではなくて、まあいい意味で、マネしているかなぁと思っていただければ。

中　ありがたいです。



中平正彦【なかひらまさひこ】　もうすぐ30歳。ついこの間まで、『ストリートファイターZERO』をこの本誌にて執筆していた。今回のカプコンさんとの対談で大阪行きの新幹線に担当者と共に遅刻してしまった。ごめんなさいカプコンさん。

コミック版では、さくらの目指したものの答えをだします。

ゲ　……。

ゲ　少し話がそれますが、開発中はさくらに関してボツになったことはありますか。

カ　う～そうですね。名前決定でのエピソードですけど、当初さくらは『かおり』とかいう名前で呼ばれていて、それじゃあ面白味がないので、季節感を出す名前にしようということになり『さくら』という名前になりました。他にも『あずき』とか『みかん』というのもありました。

中　……。

ゲ　私たちも『さくら』で正解だと思いますよ。

カ　後、さくらの家のモデルなんかは『浦○鉄○家族』からアイディアをもらってますけど。

中　確かに言われてみればそんな感じですね（笑）。

ゲ　さくらのステージ世田谷区二丁目ってありますよね。実は東京の世田谷二丁目に"桜"というところが本当にあるんですよ『さくら～』ではアレンジはあるものの、そこが舞台となっています"桜郵便局""桜町商店街"なんてのもありました。

カ　それはすごいですね全然知りませんでした。

ゲ　ロケとかはしていないんですか？

カ　はい。とりあえず地名として知られていて、庶民的なところにしようということで、世田谷区二丁目になりました。いやぁ本当に偶然ですね。

中　そういえば1話目の冒頭で、さくらの家の間取りがよくわからなくて。あれでよかったんですかね。

カ　全然OKです（笑）。

中　さくらの部屋も描きましたが、ベッドは一人用の物を描いてよかったのかなー。僕としては、なんか…こう二段ベッドでつくしが下で、さくらが上っていう考えもあったんですけど。

カ　それだー！　それがいいや（笑）。

ゲ　もう遅いですよ（笑）。

ゲ　おそらく一部の読者の間でうわさされているかどうかはわかりませんけど、さくらはなぜ赤いブルマをはいているのでしょうか？

中　それは結構疑問かもしれない（笑）。

カ　開発前の段階でさくらにスパッツをはかせたらどうかなって考えていたんですけど、他の人間から『スパッツなんていやだー』という声が上がりまして、じゃあブルマにしようと。赤色になったのは配色の関係です。

中　1話目で、2コマほどブルマが見えるシーンがありますけどね。まあ動きとか入れると見えていなければおかしいというところなんで、描きましたけど。だけどそのスパッツだったというのは面白いと思うので2話目に登場するライバルの女の子にスパッツをはかせようかな。

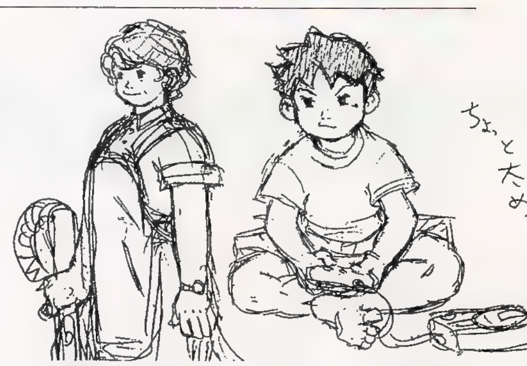
カ　いいですね、それ。ぜひやってくだ



第①巻／定価550円
"殺意の波動"の業を背負いつつ様々な人と拳を交え克服しようと闘いつづける。本編ではvsケンとのバトルがおすすめだ。

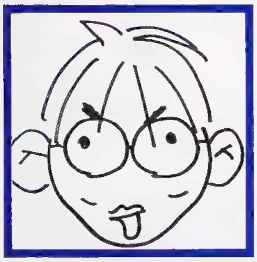


第②巻／定価550円
"武神龍"を使う男ガイに『お前が倒すべき男はベガ』と助言を受けるが…。最終決戦は東京新宿での超怒級のスーパーバトルだ。



「さくら　がんばる！」作画のために、AKIMANさんより設定をおこしていただいた。

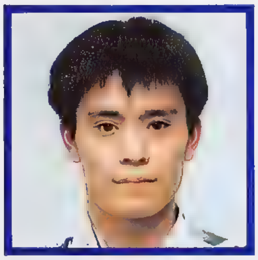
誌上公開打ち合わせ座談会



AKIMAN氏
デザインチームのえらい人。さくらの原石を作ったのもこのお方である。今回カプコンさんの中で一番多く話をしてくれました。以前泊まり込みで30日家に帰らなかったことがある。



モンキー・キック氏
黙秘で定評のあるデザインチームの中で1・2を争う黙秘好き。しかし時々話すことばには、しっかりと重みと意味がこもっている。「ZERO2」で新キャラ5人の絵を描いた人。



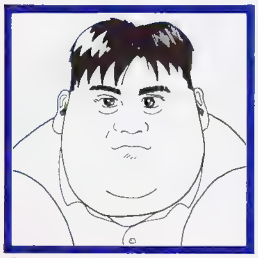
村田治生氏
カプコンゲームの演出、セリフなどを担当している人。「ZERO2」のEDには中平先生の「ZERO」に触発されたアイディアもあるとのことだ。
単行本を買って探してみよう。



藤原和彦氏
さくらのグラフィックを描いたお方。研究のためにブルマを買ってしまったかどうかは定かではない。
さくらの動きとブルマがどうつながるのか？謎は深まるばかりである…。



岩崎篤嗣氏
「ZERO2」ではリュウ、ガイ、ロレントのグラフィックを描いた方。この方も中平先生のファンだということで、対談時、先生にサインをお願いしていたぞ。うらやましいかぎりだ。



石井誠氏
体が大きいからザンギエフのグラフィックを描いたかどうかは分からないが、この人の似顔絵はハッキリ言ってすごく似ています。中平先生も初めてお会いして「あっ」と思ったそうだ。

さい。

㋕ さくらのグラフィックを描いた人間は、研究のためと称してブルマを買ったらしいですけど（笑）。まあ冗談だとは思いますけどね。

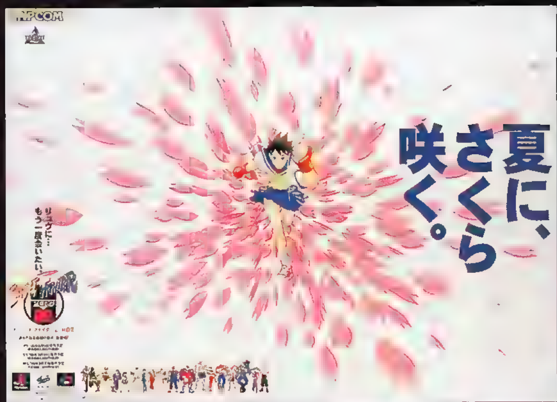
㋘ キャラクターに人気が出てよかったじゃないですか。

㋕ 1話目以降はどのような展開になる予定ですか？

㊥ そうですね。1話目が町のちょっと強い奴、2話目が学校のライバル、3話目がおそらく日本で一番強い奴と闘うようにして、4話目から舞台を世界に移して話を展開させていこうかと思います。やはり世界に出るには、日本で一番強い奴と闘わなければ出られないと思いますので。でもそこでリュウが出てしまうと話が終わってしまうので、リュウは最終回に登場させます。3話目に誰を登場させるかはまだ未定です。



左から、中平先生、藤原さん、石井さん、AKIMANさん、村田さん。後の2人は魂が取られるとのことで、写っていません。





このたびの対談におけるテーマとなったさくらちゃんだ。上のポスターはCS（コンシューマー）発売告知用のB全版ポスターだ。かっこいいよね。



ゲーメストEX3月23日号。実は中平先生は一回だけEXの表紙を描いたことがあるのだ。後にも先にもモリガンと、レイレイを描いたのはココだけです。かなり貴重。

㋕ なるほど。

㊥ ゲームでのEDではさくらが「もう一度会って確かめなきゃ」と言っていますが、コミックの方では「ストリートファイトって何」というさくらが疑問に思っている答えを必ず出します。そうしないと物語としての収拾がつかないので、そうします。

㋕ つまりさくらがストリートファイターになるまでのお話ということですね。

㋘ これもこちらで打ち合わせて決めたことですが、普通の女子高生が、序盤からストリートファイターというのも何かおかしいと思うので、最後にやっとストリートファイターに一歩近づいたっていう感じにしたいんです。まさに『ゼロから始めるなんとやら』というものでしょうか（笑）。



「さくら　がんばる！」そのタイトルどうりに、アーケード以上のがんばりを見せるつもりだ。毎月30日はコミゲをゲットしてね。

㋕ よーし、それだぁ（笑）。

中平先生に望むことは。

㋘ 今回こうして集まっていただいたカプコンの方々をマンガの中で登場させてみたく思うのですが、どうでしょうか。おそらく8月30日発売のコミゲになるかと思うのですが。2話目が学校編ということで、学校の生徒とか先生というのはどうでしょうかね。

㋕ 別にかまいませんよ。ただしあまり目立たないようにしてください（笑）。モブシーンの中に紛れているとかにしておいてくださいね。

㊥ いいですよ。

㋘ 最後に「さくら　がんばる！」に広い意味で、こうなってほしいっていうものがあればご意見お願いします。

㋕ スクール水着かな（笑）。というのは冗談ですが、なんていうのかな、中平先生の作品って『ZERO』の時もそうだったんですが、何かこう安心するんですよね。私達が、先生にこうしてほしいというより、先生が考えたアイディアで、さくらやリュウを動かしてほしく思います。一口に言ってしまえば自分たちが作って考えたキャラクターたちのコミック決定版ってところですね。

㊥ こちらも読者とカプコンさんの期待に添えるようがんばります。

㋕ がんばってください。

㋘ 本日はお忙しいところありがとうございました。

㋕ いえいえこちらも楽しかったです。

CONSPO コンスポ

SS セガ 発売中 6800円

異色な格闘家たちが画面上に集う!
ファイティングバイパーズ

武器あり、鎧あり、素手でもOKときたこのゲーム。はたしてどいつが強いのか?

まずはじっくりと基本動作から

このゲームはワンレバースリーボタンでおこなわれる。レバー操作は8方向で、基本的にレバー前後でフィールド上の自分が使っているキャラを歩かせ、上に入力するとジャンプ。下に入れると自キャラはしゃがむ。

斜め入力は、文字どおり斜め上でその方向にジャンプする。垂直ジャンプと違い、前後にジャンプで移動できることがポイントだ。斜め下方向は、しゃがんだ状態からズリズリとしゃがみ歩きすることができるのだ。

ボタン操作は至って簡単でパンチボタン、キックボタン、ガードボタンによって成り立っている。

コレはキャラそれぞれで違うのだが、パンチとキック、そしてレバー操作の組み合わせにより、様々なコンビネーション技や必殺技を持っているので覚えておこう。

気になるガードボタンは、ごく一般に流れている格闘ゲームの、レバーを後ろに入力することで成立するガードとは違い、相手が攻撃してきそうなときにボタンを押すだけで防御できるという代物だ。もちろんキャラを前に歩かせながらガードさせることもできる。素早い反射神経がものを言いそうなシステムだね。

重要なことで、相手の技に対し立ってガードしていると決まってしまう下段攻撃や、しゃがんでいる相手に有効な中段攻撃もある。慣れるまですべてをガードしきることは難しいが(慣れてもガードしきることはほとんどできないけど)、動体視力を磨き、なおかつゲームのガードシステムを鍛えよう。



ダッシュ攻撃も重要な戦力だ。



昇りゲリー　ジャンプ上昇中にKを押すことで使える。

鎧を着ている

鎧(「ファイティングバイパーズ」の世界ではアーマーという)はかなり斬新な物だが、自分の身を守り相手の攻撃のダメージをやわらげてくれる物。ゲームスタートの状態ではアーマーをまとっており、身体を足の部分に装着している。

そして闘いをおこなうにつれてダメージを所々に受け、アーマーはそこから壊れていくのだ…。

アーマーが壊れるとどのくらい凄いのかというと、実際鎧を着たときに受けるダメージよりも、1・5倍のダメージを受けてしまうのだ。また相手の攻撃を一定個所で何度もガードしてしまってもアーマーは壊れるので注意しよう。

しかしアーマーが壊れていくにつれ、鎧の重さが減っただけ動かせるキャラのスピードも上がるので覚えておいてくれ。決して悪いことだけではない。



アーマーがはがれることでダメージを受けやすくなる。

ガードアンドアタック

基本的にレバーを後ろに入れながらパンチ、もしくはキックボタンを押すことで準備完了。この時に相手が下段技以外の攻撃をしてきたときに、相手もろとも攻撃を跳ね返してくれる。

しかしこの技は相手の攻撃を受けないと発動しないというわけではなく、コマンドを入力してしまうと技が最後まで出てしまうのだ。

ガードされると(スカされても)スキが大きく、投げ技でも打撃技でもほとんど決まってしまうので、出し所には十分な注意を払おう。

空中で取る受け身

このゲームでは、相手の攻撃をくらうとその技で空中に浮かされてしまうことがある。そんなときには、手元にあるボタンPKGをすべ押すことによりくらったあとにとんぼを切り、受け身を取ることができる。

受け身を取ることで相手のダウン攻撃を回避することができるので覚えておこう。受け身をとる場所、レバーの追加により、色々な方向へ受け身を取ることが可能だ。



受け身を取って相手のダウン攻撃などをよけるのだ!

四方の金網

『ファイティングバイパーズ』の中で気になるのは、ある意味キャラクターよりも金網だろうと思うことがある。闘いの途中で逃がすものかと言わんばかりのプレッシャー。相手を金網に吹っ飛ばしたときに飛び出す「ガシャ〜ン」といった金属音。さらにはフィニッシュで金網ごと相手を場外まで吹き飛ばすあの爽快感である。

もちろん金網にぶつかることでダメージは受けるので、一種の武器といった見方もできるだろう。



見ての通り、相手もろとも金網もコナゴナに…。

コイツは!!!

家庭用での目玉として、あのコマーシャルでもお馴染みのキャラ、ペプシマンが使えるとか?まだハッキリと明かすことはできないが、自分の操作でプハーとできればいいなと思う今日この頃である。(MAN次郎)



ペプシマ〜ン。ガンバレニューヒーロー。

PS　プランニングオフィスワダ　9月13日　5800円

あなた好みの魔女っ子に 魔法少女ファンシーCOCO

オープニングのアニメーションが熱い！

魔法界ナタデ国のお姫様COCOちゃんが、8歳の誕生日を迎えた3月3日に君はカカオ王に呼び出される。用件はというとCOCOを5年間の間に一人前のプリンセスにするため、教育係を受け持ってほしいと言い渡される。この期限の間に色々な修行を行い、COCOちゃん魔女っ子レベルを、どんどん上げていくのが君の使命だ。


そんな顔されたらもういくっきゃない。

フルアニメーション

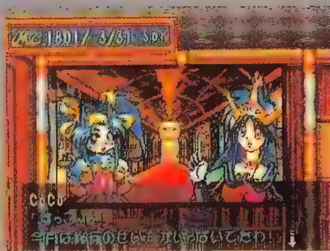
オープニングにはかなり力が入っており、オリジナルソングにのってアニメーションが流れる。このオープニングアニメーションには、90秒の間に3000枚の動画をつぎ込み劇場用アニメ並みのクオリティを実現している。3000枚の動画というと、TVアニメ30分以上の枚数だ。こいつはすごいぞ。


どんな修行をすればいいの先生？

修行するのだ

まず基本的にはCOCOちゃんの一カ月のスケジュールを立てることから始まる。スケジュールは一週間ごとに決められるので、バランスよく各修行を振り分けていこう。ここで一通りのアイコンの説明をしてみよう。

●基礎…知恵、魔法力のパラメーターが上がる。しかし魅力が下がる。
●体力作り…体力、器用さが上がる。気品が落ちる。
●たしなみ修行…気品、礼儀作法が上がる。武術が落ちる。
●変身魔法…魅力が上がる。
●神星魔法…勇気が上がる。
●精霊魔法…愛情が上がる。
●学問に励む…知恵、知識が上がる。体力が落ちる。


がんばって修行をすれば王妃様たちに褒めてもらえるよ。

●精神修行…精神力、感情が上がる。
●武術修行…体力、武術が上がる。気品が落ちる。
●料理修行…器用さ、愛情が上がる。魔法力が落ちる。
●音楽修行…感情、魅力が上がる。礼儀作法が落ちる。

というように各修行をすることによって各パラメータが変化する。修行の合間にはお城の中をまわったりお城のそとに出て散歩にいったりできるぞ。


一人前のプリンセスになるためにCOCOはがんばります。

ミニゲームもある

この作品には、COCOちゃんを育てる他に各イベントでミニゲームがある。対戦格闘やシューティング、さらにはカードゲームなどのミニゲームがはいっている。どれも凝った作りになっているので、プレイしてて飽きないようになっている。さあ、みんなも魔女っ子を育てよう。

（ION）


私は魔女っ子。自由自在に空を飛べるの。

PS ZERO2 NEWS

『ストZERO2』の20人目のキャラである、真・豪鬼って知ってる？　なな何とプレイステーション版『ストZERO2』では、コイツを使うことができる。18人に加えて旧春麗＋真・豪鬼で、プレイヤーの使えるキャラは全20人になったのだ。

コマンドはキャラセレ画面で、豪鬼にカーソルを合わせてセレクトをポン。そしてレバーを下、右、下、左、下、左、下、右、右、右と操作し、セレクトを押しながら色を決定すればOKだ。ちなみにオートガードも選べる。


するってぇと、ホレ。春麗以上に強いキャラっす。



キャラセレ画面にて、コマンドを入力。

また、PS版『ZERO2』の謎はこれだけではない。ザンギエフは同キャラ戦時にマントを脱ぐポーズと「ウィー！」と叫ぶポーズのどちらかで登場するが（ランダム）、登場前からセレクトボタンを押さえておくと、必ずマントを脱ぐポーズで登場させることができる。


マントを脱ぐポーズは、ザンギ使いの憧れだよね。

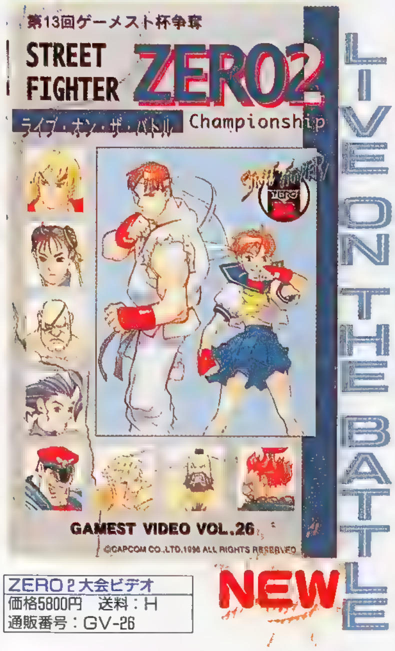
最後にもうひとつ、ソドムステージに停車しているトラックの荷台に描かれている絵柄は、64分の1の確率で洋風の絵柄に変化することがあるので、常に注意して見ておいてくれ。


ソドムステージに停車しているクルマに注目！



GAMEST
DOKUSHA-SAHBISU-BU
読者サービス部

PRESENTS



〜第13回ゲーメスト杯争奪 全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップ〜

ZERO 2 大会ビデオ
価格5800円 送料：H
通販番号：GV-26

NEW

1996年6月9日、ストゼロ2の王座を巡り、壮絶なバトルが展開された。全国の予選をくぐり抜け、強敵たちを打ち破り、その頂点に立つのは果たして誰か?トーナメントの試合の映像のほかにも、当日の雰囲気がよくわかるインタビューシーンやコスプレイベントシーンなどが満載！ゲーム大会が疑似体験できるビデオの出現だ。

バーチャファイター3



※実際のパッケージデザインとは異なります。

VIRTUA FIGHTER3 THE BATTLE BEGINS(ビデオ)
価格2060円 送料：E
通販番号：COVC-4790

GAMEST TELEPHONE CARD

美麗なビジュアルで展開される正統派シミュレーションRPG、ラングリッサーⅢ。その極彩色ビジュアルを惜しげもなくテレカにパッキング！



ラングリッサー パッケージ テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：MS-01

ラングリッサー ポスター テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：MS-02

E雀ハイスクール テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SK-01

ラングリッサー デモ テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：MS-03

ペルソナ テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：AT-11

ジャックフロスト テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：AT-9

Tシャツ



今度のTシャツはスリッティと呼んでくれ!!

ジャックフロスト Tシャツ
価格2400円 送料：E
通販番号：AT-12

ペルソナ Tシャツ
価格2400円 送料：E
通販番号：AT-13

GAMEST通信販売 読者サービス部



'96夏袋Wチャンス㊒



抽選により総計300名様にWプレゼント!!
(SS、PS、N64他)

※1 複数注文の場合、別送のため着日が異なります。
※2 お申し込みは9月13日消印まで有効です。



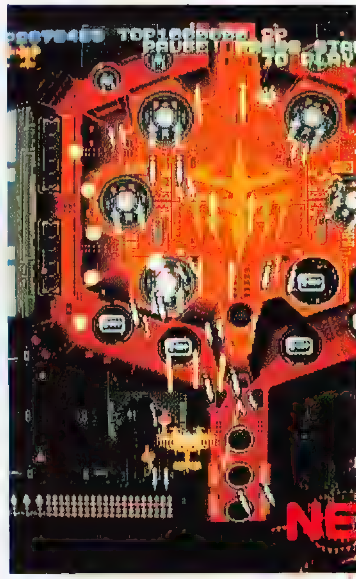
'96夏袋
価格3000円 送料:E
通販番号:TP-12

GAMEST

名作シューティングゲームを次々に送り出すライジングの快作『バトルガレッガ』が何とビデオになったぞ。プレイヤーはゲーメストが世界に誇る〝キャサ夫〟!超稼ぎプレイ、激弾よけプレイが圧巻だ。付録はガレッガの全VGMを収録した音楽CD。特別装丁、スペシャルクオリティで全国のシューターに贈る。

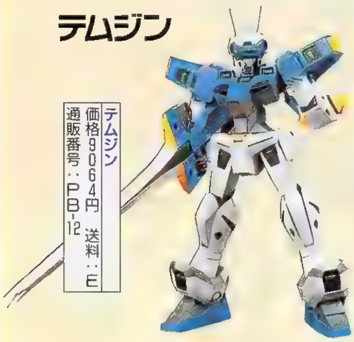
バトルガレッガビデオ
価格5800円 送料:H
通販番号:GV-27

バトルガレッガ



NEW

コトブキ屋Presents



テムジン

テムジン
価格9064円 送料:E
通販番号:PB-12



EVA初号機

EVA初号機 壮絶技巧
価格15,450円 送料:E
通販番号:PB-13



綾波レイ

綾波レイ制服バージョン
価格8034円 送料:E
通販番号:PB-11



10周年記念Tシャツ(黒)
価格1800円 送料:E
通販番号:AN-01

サイキックフォースTシャツ(黒)
価格1800円 送料:E
通販番号:TA-06

サイキックフォースTシャツ(白)
価格1800円 送料:E
通販番号:TA-05

ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料:E
通販番号:C-120

豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料:E
通販番号:C-71

ムームー星人 Tシャツ
価格2400円 送料:E
通販番号:SC-01

GAMEST通信販売 読者サービス部

ときメモ ジグソーパズル

NEW



ときめきメモリアル日曜日500ピース
価格2060円 送料：E
通販番号：BF007

いまや誰しもが認めざるをえない国民的人気のときメモ。
限定パズルを入手できなかったキミも今度こそチャ～ンス!!

ときめきメモリアル 手作りサンド 500ピース
価格2060円 送料：E
通販番号：BF-008



卒業 ©HEAD ROOM

私立清華女子高等学校制服S(卒業)
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067S
私立清華女子高等学校制服M(卒業)
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067M
私立清華女子高等学校制服L(卒業)
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067L
私立清華女子高等学校制服XL(卒業)
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067XL



さくらコスチューム ©CAPCOM

さくらコスチュームS
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065S
さくらコスチュームM
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065M
さくらコスチュームL
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065L



エヴァ制服 ©GAINAX/Project Eva テレビ東京・NAS

第三新東京市立第壱中学校女子制服S(エヴァンゲリオン)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066S
第三新東京市立第壱中学校女子制服M(エヴァンゲリオン)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066M
第三新東京市立第壱中学校女子制服L(エヴァンゲリオン)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066L
第三新東京市立第壱中学校女子制服XL(エヴァンゲリオン)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066XL



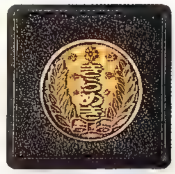
サキエルTシャツ ©KONAMI

サキエルTシャツM
価格2060円 送料：E
通販番号：COS-C1064M
サキエルTシャツL
価格2060円 送料：E
通販番号：COS-C1064L

赤の他、黒・オレンジまた着色するのに便利なございます。色を指定の上御注文下さい。



格闘キャラクター用 手甲
価格3069円 送料：E
通販番号：COS-C1063



きらめき高校校章
価格515円 送料：E
通販番号：COS-C1062

※このページの商品（とくにパズル）は大人気商品のためお届けまでに1ケ月以上かかる場合がございます。

NEW



NEW



NEW



NEW



NEW



商品名	通販番号
ときメモパズル藤崎詩織	PB630
ときメモパズル片桐彩子	PB631
ときメモパズル虹野沙希	PB632
ときメモパズル早乙女優美	PB633
ときめきメモリアル朝日奈夕子	PB634
ときめきメモリアル古式ゆかり	PB635
ときめきメモリアル如月未緒	PB636
ときめきメモリアル美樹原愛	PB637
ときめきメモリアル紐緒結奈	PB638
ときめきメモリアル清川望	PB639
ときめきメモリアル鏡魅羅	PB640
ときめきメモリアル館林美晴	PB641

今月のむーちゃん&ゲー太郎

ケッタマシーンを買った。日々の運動不足を解消するために、これで通勤するのだぁ！でも、三日坊主にならないか不安。



（東京都 甕田太郎さん）
☆うーみーーこないだ行ったのは…10数年前…。今年こそ行くか。多分。



（神奈川県 マキ割りダイナミックさん）
☆あまりの暑さにエアコンを買った。いやー、文明の利器は素晴らしい。



（住所不明連絡せよ カウントボムくん？）
☆悪巧み大成功!?



（愛知県 猫乃希美さん）
☆夏と言えば風鈴。欲しいなぁ。買うか。

はい、カラー&目次用共々むーちゃん募集中です。よろしくね。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 / 4個以上……400円
B	2個まで……100円 / 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 / 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも ……(サービス)無料

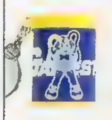
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着……500円(E)
極パロレポパ2冊……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点

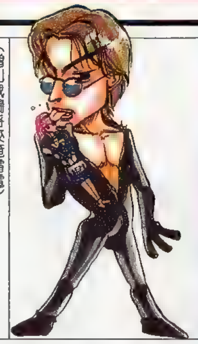


④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（増刊戦闘将校俺霜雹）
☆今度社内でガンプラコンテストをやることになった。参加者は俺を含め10数名。あの猿渡さんも参加するのだ！

おろろぉ～んん。どおっスか調子は？みんなァ。ちょっぴし最悪っス。ボクは。じゃあ、そーゆー時はどうすればイイのかって？そりはもちろんショッピングに限るサ！そうショッピングといえば読サビ、これを利用しない手はありませんぜ。今回のおススメはズバリ、ビデオ！よろしゅうネ！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150-4-98420	※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名：株式会社 新声社 DSB 30

料金　　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

払込人住所氏名　郵便番号 ※　住所・氏名はフリガナをふってください　電話番号 （ － ）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号：00150-4 右詰めにご記入ください 98420　通常払込料金加入者負担

加入者名：株式会社新声社 DSB 30

金額：※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱



9月上半期のイベントスケジュール

月間イベント　KOF'96　5人抜き

31日(土)	東京	ギンくん&月イベ決勝
	大阪	パズルファイター大会
	名古屋	VF3プレビデオ紹介&バトルガレッガビデオ解説
	札幌	リアルバウト大会
1日(日)	東京	VF3プレビデオ紹介&バトルガレッガビデオ解説
	大阪	月間イベント決勝
	名古屋	月間イベント決勝
	札幌	月間イベント決勝
7日(土)	東京	MTG日本語シールド戦
	大阪	サイキックフォース大会
	名古屋	闘姫伝承大会
	札幌	ときメモぱずるだま大会
8日(日)	全店	KOF'96大会
14日(土)	東京	KOF'96シングル大会
	大阪	リクエストゲーム大会
	名古屋	侍魂斬紅郎無双剣大会
	札幌	ストZERO2大会
15日(日)	東京	ラストブロンクス大会
	大阪	パズルファイター大会
	名古屋	リアルバウト大会
	札幌	サイキックフォース大会
16日(月)	東京	ストZERO2大会
	大阪	蒼穹紅蓮隊ゲーム大会
	名古屋	KOF'96　3ON3大会
	札幌	蒼穹紅蓮隊ゲーム大会

ゲ屋瓦板

1996.9.30

VF3秒読みへ

8/30　Preビデオ
9/上　Preムックなど、要チェック

ハーイ、毎度どーものメルティでーす!二学期もはりきっていってみよー!夏の間はたくさんのみんなが私の夏袋を買ってくれてありがとう!感想を聞かせてくれるとうれしいな。じゃ一月ぶりのインフォメゴー!ゴー!

VF3とガレッガとキャサ夫ー伝説となれ!

超緊急で発売が決まり、同時にイベントも決定しました。8月31日にコロムビアから発売されるVF3のビデオをキャサ夫が紹介します!ほかにもゲストや組み手など盛りだくさん!みんなでVF3について熱く語りあおう。

後半は、これまた急に発売の決まったゲーメストビデオバトルガレッガの実演&ビデオ解説!何と、ガレッガのプレイヤーもキャサ夫なのだ。

8月31日名古屋、9月1日東京の予定だよ。

すごいよコナミさん!セクシーアイテム道外伝

9月もコナミさんはやってくれたサー!

9月の27日になんと、ときメモアイテムが8種も発売されるんだ。ときメモぱずるだま（PS&SS）、WINDOWS95スクリーンセーバー「きらめき宝石箱」4800円、さらにはテレカ4枚セット3種各5800円、香り付きポスター（詩織、沙希、彩子）各1500円の以上8種!虹野さんのためならレギオンも倒す輩は予約だ。詳細次号!

ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

9/30号　ゲームイベント　**優先券**

ゲ屋推薦　CDコレクション



■[メルティランサー]オリジナルサントラ
POCX-1020　¥2000(込み)
PS版で発売され、現在はラジオドラマ等で2への布石を張るメルティ～。さりげなくボーカルが2曲入ってたりー、連載(?)マンガもよさげ。何といっても岩男姉さんや桜嬢ちゃんが…、もとい、本当は春菜様ひとすじ。夏樹父さん、娘さんは僕が…って何が?なお、うちのメルティたちとは実は無関係です。ごめんね。

新商品ラインナップ

CD

9月20日　KOF'96アレンジサントラ
▶ポニー　¥2500　★★★★
SOUL EDGE
▶ポニー　¥2500　★★★
マリメプロジェクト
▶ポニー　¥2500　★
9月21日　スターグラディエイター
▶ポニー　¥2500　★★★★
RIDGE RACER
▶ビクター　¥2300　★★★★
TEKKEN(REMIX)
▶ビクター　¥2300　★★★
もっと恋しよう/金月真美
▶キング　¥1000　★★
ツインビーパラダイス3 vol. 4
▶キング　¥3000　★★
コナミ・バトル・ザ・ベスト
▶キング　¥3000　★★

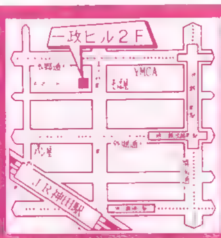
VIDEO・LD・CD-ROM

8月30日　新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク4
▶ガイナックス　特価　★★
8月31日　バーチャファイター3 THE BATTLE BEGINS
▶日本コロムビア　¥2000
9月4日　バーチャファイターCD-ROM
▶東芝EMI　¥5974　★

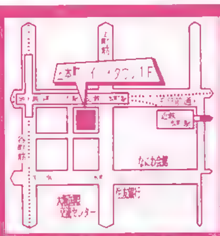
MOOK

9月上旬　バーチャファイター3 Act0. 5
▶新声社　未定　★★★★★
発売中　ギャルズアイランド スウィートメモリー
▶新声社　¥1280

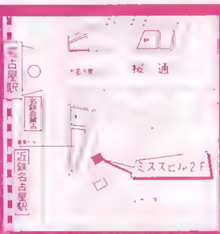
ゲ屋東京店
9月の定休日9日



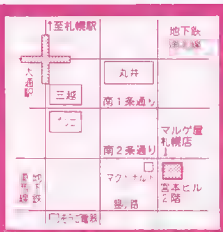
ゲ屋大阪店
9月の定休日9日



ゲ屋名古屋店
9月の定休日9日



ゲ屋札幌店
9月の定休日9日




マンガ
EXPO ものがたり
昔のゲームいっぱいあった
が展示してあったり、最新
絵：田村大僧正
ゲェ太郎（局地戦用）
むーちゃん
へーイ
というFAXが俺ん家に送られてきたんスよ、姐さん。
ちぇっ、行けばよかった。
ね？だから私と初日から行ってればよかったのよ
さ、行くよゲェ太郎、ゲーメストEXPO 2日目に！
そして童心にかえって若返るのよ。
え？ぢを治すんスか？
というわけで私は、初日に行かなかったゲェ太郎と、EXPO2日目に行くことにしました。
ほら、着いたよ。
痛い、暑い！
そして熱い！
日本各地の猛者どもが、我先にと争うように懐かしいゲームをやっておる！
EXPO
ワー
ガヤガヤ
ワーワー
はっ！
これはグロブダー！
スターフォース!!
ムーンクレスタまであるクポ！
うっし、いっちょ血尿出るまでやってみっか！
ゲームオーバーになったら抜けるんだよ。
あぁーん
GAME
ペッペッペー
↑ムーンクレスタ

EXPOものがたり



懐かしい……
俺が○久井映美よりもピュアだった頃…
病院の帰りにやってたっけ…
右手折ってたけど
そうだ！ここにいる女の子ちゃんはレゲー知らんはず！
俺いっぱい知ってるから声かけて教えれば俺っチ、スター！
スターといえば神も同然！
オロカモノ!!
ブッ
はうあっ！
ど、どうっスか姐さん、今日のEXPOは？
うん、楽しんでいるよ。ただ…
アフターバーナーとかスペースハリアとかの大型筐体もほしかったな。
あとイベントスペースが外からだと見づらかったから次は外からでも見えるようにしてほしいな。
ここがじゃま
EXPO
スクリーンあったけど外は臨場感が行わらんのよ。
VF3もよく見えなかったし
俺は全裸になると怒られるのが不満…
会場のストリーキング探知機にかかったね
ザ
はうっ、俺の体に太いのが！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

PRコメントは、貴重なアピールスペースだ。きちんと読者に向けたコメントを書けないような本ならば、このコーナーに送ってくる必要はないし、それを載せる気もない。「愛だけはこもってます」に類するコメントは、かなりのところ減点対象。「愛だけ」のものなんて買えません。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、10月15日発売号締め切りは9月5日、10月30日発売号締め切りは9月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「10月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

花小路の素



GBS屋発行、B5判オフ32頁表紙2色&本文2頁カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「クララファンのための本です。アニーファンも必見かも」

ほとんどクララ（変身前）とアニーばっかりのギャグ本。村田蓮爾風の絵柄で、薄いながらもなかなか笑えて、ファン必携の出来と言える。

（〒437-12 静岡県磐田郡福田町福田609 田中義輝「花小路堂」係）

MINA-GOROSHI

グループ・テロリスト発行、B5判オフ36頁。600円の無記名小為替にて。

「愛とギャグにまみれたオールキャラ本。バン多いです」



ネタはまだまだキレが甘いが、バイパーズならでは、のギャグになっているのはよい。

（〒001 北海道札幌市北区北34条西3丁目3-7 アークコート北34条I 302号 新川恵美子）

ALL RANGE 360



金星天国&月見堂発行、B5判オフ32頁表紙2色。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ギャグが中心ですが、シリアスもあります」

キース、ウォン、エミリオ中心のサイキックフォース本。一番の欠点は、絵の仕上げの雑さ。だが、ギャグセンスはなかなか期待が持てる。

（〒492 愛知県稲沢市高御堂10-2-1-217 益田久美子）

Pandemon-ium



にゃんこ堂発行、A5判オフ26頁。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

「モリ×ドノっぽく描いた本です。コピー本のおまけ付き」

マンガ（特にアクション）としての表現不足はあるが、絵はセンスもあり、うまい。話は底の浅さがあるものの、趣旨が描けていて読める。

（〒362 埼玉県上尾市小泉231-4 笠原彩）

TABOO



EMPTY発行、B5判オフ32頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ラストページで僕と握手!」

サラはジャッキーを愛してる。ジャッキーだってそう。と確信している人で、表紙の絵が好きなら買い。ただし、ちょこっとHなネタです。

（〒336 埼玉県浦和市南浦和3-45 フラワーハイツ301 小澤直美）

きらきら



ジュニアエース発行、B5判オフ60頁表紙カラー。700円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ときメモ好きな方にぜひ」

詩織、清川、伊集院が多め。ギャグありラブコメ系あり。

（〒519-03 三重県鈴鹿市小岐須町414 今村ますみ）

スペイン組曲



9KE発行、A5判オフ48頁表紙2色。300円の無記名小為替＋270円切手にて。

「世間では珍しいらしい(?)健全なバルログ様本です。バルログ様変でもオッケーな方へ♡」

バルログメインでギャグ&シリアス。この本のバルログは妙にいいヤツで、本全体が爽やかに仕上がっている。

（〒569-11 大阪府高槻市安岡寺町4-12-18 続木由佳）

かゆい うま



USAMRIID発行、B5判オフ20頁表紙2色。300円の無記名小為替＋140円分の切手にて。

「1PギャグOnly。バイオハザードでくすっと笑いたい方、どうぞ」

ジル中心の1頁ギャグ本。薄いけどとても丁寧な作りで、隅々まで気合が入っている。表紙で選んで文句なしです。

（〒061-13 北海道恵庭市島松東町581 豊田方「かゆ」係）

夢二楽土 求メタリ



M・CLUB発行、B5判オフ96頁表紙箔押し。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ガル受本。覇×ガル、牙神×ガルの二本。長いH話が好きな方に……」

一番よくないのは、いいわけや照れ隠しの文章が多すぎること。読者をさましてどうする。絵、ストーリーともに確かに未熟だが、読めないレベルではないし、もっと描いていけば伸びていける。18禁。

（〒505 岐阜県美濃加茂市深田町3-3-16 林方 片羽千里「GM」係）

VAMPIRE FOOD



ぐるぐるくえすと発行、B5判オフ28頁表紙カラー。700円の無記名小為替にて。

「モリガンがやられまくってます。お好きな方はぜひ!」

話はともかく、絵はかなりうまい。ちと内容が薄いが、ロリなモリガンを見たい方にお薦め。18禁指定です。

（〒611 京都府宇治市宇治半白26-25 第13パールハイツ小倉403 田代一明G係）

お詫びと訂正

前々号（8月15日号）の当コーナーで紹介しました、空色図鑑&超帝国発行の「C」の紹介記事に誤まりがありました。(誤)ショウ、(正)シュウです。ごめんなさい。前号（8月30日号）で紹介した『JOKER』の住所に誤りがありました。正しくは、（〒114 東京都北区王子本町1-23-1-302 三橋利江）です。ごめんなさい。

●……場合があります。またハガキの……
●……されたサークルおよび個人……

ぱっしょん・ふるーつ2



・ゲーム&勇者系ONLYイベント・
直接参加100SP募集中!!
日時 1996年11月23日(祝)
AM 9:30〜PM 4:00
場所 広島県 尾道公会堂別館3F.4F
(くわしい場所は「地図希望」とかいて返信用封筒同封で下記まで)
〒721 広島県福山市引野町5-32-32
藤井みか(様)方②係 まで

便せん作りました!!



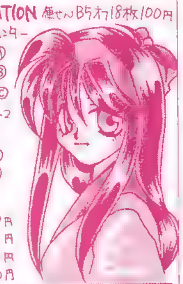
■侍魂・斬紅郎無双剣■
・B5 10枚 ¥100(閑丸とリムルル)
■ヴァンパイア ハンター■
・B5 10枚 ¥100(ドノヴァンとレイレイ)
▶送料は1セット190円切手 2〜4セット270円切手です。代金(カワセ)+送料分切手+アテ名シールを同封して下記住所まで!!
▶ほかにDQ・アンジェリークのレターセット アニメ系GooDSも有。ペーパー配布者様を募集中です!
〒960
福島市蓬莱町4丁目3-15-42
堺方『B・J』係まで

PSYCHIC FORCE information book
原稿大募集&アンケート回答者様



1SP(予定): B6→300円(B5の半分)、B5→500円(原稿用紙1枚)
本、グッズを発行している方、お友達募集(ペンフレンド)したい方、等。
中、裏表紙、本文中にのせるイラストも募集します。
詳細を知りたい方は、80円切手貼付返信用封筒に住所、氏名を明記の上、↓まで。
あて先はこちら!!
〆切は掲載後1ケ月(消印有効)。
同時に、アンケート回答者様も募集。こちらも80円切手同封で。
〒796
愛媛県八幡浜市広瀬2-2-22 岩渕未紗

INFORMATION 便せんB5オフ18枚100円



1. ヴァンパイア ハンター
2. 闘神伝2Ⓐ
3. 闘神伝2Ⓑ
4. 闘神伝2Ⓒ
5. バーチャファイター2
6. 豪血寺2
7. サムスピⒶ
8. サムスピⒷ

送料
〜1セット 190円
〜3セット 270円
〜6セット 390円
〜14セット 700円

●代金分(1セット¥100)の小為替+送料分の切手+80円切手+宛名シールでお願いいたします。何がいくつ欲しいか書いたメモも……

〒661
兵庫県尼崎市
御園3-17-1-511
松原早苗④マデ

ダイングランド研究連絡会(仮) 始めますよ〜 会員ボ集

88年発売より、今もなお小学生のファンがいるという超ロングラン(単なるレトロにあらず!)ゲーム。ここでひとつ、全国的に連絡をとりあおうじゃナイですか!ねっ。他にもオールドゲームの情報交換など、やっていきたいと思ってますので、男女年令問わず ぜひぜひお便り下さい。80円切手同封で



〒165 東京都中野区野方2-35-2 岡三荘1F2号
久保田 亘まで。

ZERO2でびんせん作りました♡



✿表にはヴィヴィッドなROSE姉さん、裏にはキッチュなさくらチャンです。✿B6、両面、12枚入、ハイカラーの黄に緑インク刷りでさわやかに仕上がってマス。
✿お値段は1SET→100円為替+送料(1SET→130円切手 2or3SET→190円 4SET以上→270円切手)。
宛名シールと連絡用の80円切手(未使用の場合はお返し致します)も同封して下さるととても有り難いです♡
✿他GOODS等制作していますので「気になり」って方は切手同封で下記住所まで。折り返し情報やペーパーをお送りさせて頂きまスっ。
〒038 青森県青森市浪館字前田45-23
福地(様)方 石岡良多まで。宜しくどーぞ♡

会員様募集!!



鉄拳ONLYのサークルを新設しました。
とにかく鉄拳が大好きな方、「他のゲームも好きだけど、とりあえず鉄拳は外せない」と、言う方、年齢問わず大歓迎しております。
一緒に鉄拳に燃えましょう!
月1回の会報と会合を予定しております。
(会報は必ず出します)
興味を持たれた方は80円切手同封の上、下記までご連絡下さい。
案内書をお送りいたします。

〒247
神奈川県鎌倉市……崎1005-9-2F
鈴木方「てっけん係」

びんせんあります



①KOF 95両面びんせん
②KOF 95 2色刷りびんせん
③新サム2色刷りびんせん
各1セット14枚入り200円です。
■代金分の無記名為替と送料分の切手(1セット190円、3セットまで270円、7セットまで390円切手です。)連絡用の80円切手を同封して
〒983 仙台市宮城野区幸町5丁目6−1−505
斉藤 さおり 迄 ※宛名シールはなるべく同封して下さるようお願いします。

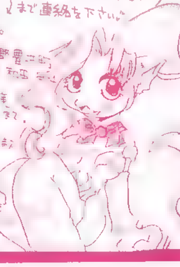
『カメレオン』 東北地方歓迎

当「カメレオン」は今年4月に出来たばかりの新しいサークルです…よって会員様を大募集します!
ゲームのよろずで月1回の会報を出していく予定です
興味が少しでも有る方は下記まで一報下さい!



〒983
仙台市宮城野区
鶴ヶ谷7-3-5
高橋 和宏方
「カメレオン」係

会員様大っ!募集

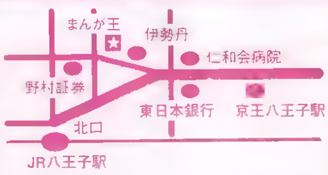


🐾 格ゲー中心のよろずサークル「THERMOS」では会員様を募集していマス
2ヶ月に1回の会報を軸としています。
興味をもたれた方は80円切手を同封の上、↓まで連絡を下さい。
〒709-……
……県……郡……
……方 ……

JustNet店が、まもなくオープンします!

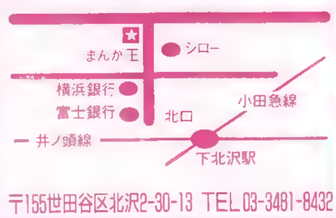
7月「まんが王八王子店」がリニューアルオープンしたのに続いて「まんが王倶楽部」がJustNetのショッピングモールにオープンします。〈インターネット上で、ショッピングできます。〉オープン企画もいろいろ御用意しております。またこれに合わせてNifty店(GO MANGAOH)でも企画が進行中!これからの活躍に是非ご期待下さい。

八王子店



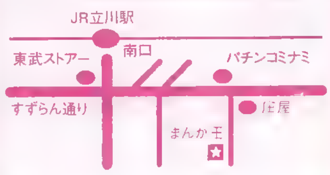
八王子市1-10 グランデハイツ TEL0426-45-9121

下北沢店



〒155世田谷区北沢2-30-13 TEL03-3481-8432

立川店



立川市柴崎町3-5-9 TEL0425-25-2178

ぼくらの基本!私達の応用。

まんが王

まんが王倶楽部情報BOX 大好評!

FAXにて24時間コミックの情報を引き出せます。
0426-46-9414で
情報を取り出そう!

営業時間10:00〜21:00 年中無休

「SEEK WORDS」パズル

出題：APAPA

SEEK WORDS パズル問題

サォキスイフサフスフーサーキックフォース
フイーサクイォサーサォォイォフォフイーサ
サフキッキーイイォイフサフキフククォイイ
ックキッスキサキフキフォイクックフキキォ
キイササクキクックッスフーキックッフォー
サスイイサフイッッスフースッキフキサイ
ーフキイキサォサキーサイォキークイォイキ
ォックッイクイーイォイサイフォォフサーサ
クサクキサッキササフキサイキックフォース
イフッキフスーォフクッキイサォーササーフ
ォクックキフサイキックフォースイスォイス
スーォフクッキイサキフサイキックスーォフ
フォースクッキイサイォイイクッフォースク
サキォックフキースサーキスキスサックッイ
イスーフォッフォサースッイーッイキクキキ
サイキックフォースイフクォクフクッキイサ
イークフフッーキフォッフッキサキフイイサ
キフォースッキサキキキォキイイサキォック
ツー　フォイキイイイーーイサキサイッーク
スースクッフサササォススーサスサイサクス

解き方

さてさて今回は、標準的なシークワーズパズル。脳味噌よりも、視力と集中力をフルに使って、3つの言葉を残らず探してくれ。

フィールド内ののマスに『サイキックフォース』の9文字がばらばらに入っている。

このフィールド内で『サイキック』と『フォース』の2つの単語を探してほしい。タテヨコナナメ、上からでも、下からでも、一直線に、間にほかの文字を挟まずに読めたらOK。当然、同じ文字を二回以上使うこともあります。

さてそこで今回の解答は、『サイキック』と『フォース』がそれぞれ何個見つかったか、そしてさらに『サイキックフォース』が何個見つかったかを答えてほしい。

解答がでたら、それを官製葉書の裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 新声社ゲーメスト編集部『SEEK WORDS』係あてに送ってくれ。

しめきりは9月20日必着。

正解者の中から、不世之材たる5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも待ってるのだ。君の知恵を貸しとくれ〜。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、気合と根性で解くのだっ!!

当選者発表

前回の『独5』パズルは、正答率96%。正解者難易度アンケートはVH3%、H10%、N27%、E37%、VE20%、無回答3%と、イージーからノーマル中心の結果。

斜めを見落とすと『キ』と『ス』が確定できないんだけど、そんなトコでハマってる人もいたぞ。ちゃんと問題を読んでるかな〜?

♥当選者♥

赤堀祐司君（北海道）
臥竜さん（千葉県）
しゅーまいさん（大阪府）
FIRE-UP君（広島県）
鳥海人魚君（山口県）

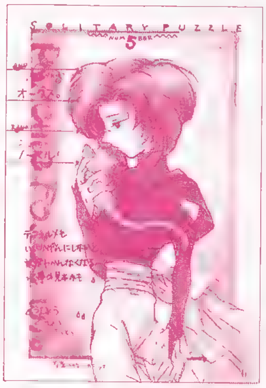
以上5名。おめでと〜っ!!

PNPNPNPN

てなとこで、ちょっと修正情報。『滴消』パズルの解答は、①G吸②C投③B吸④G吸⑤D投⑥D吸⑦B投⑧G吸⑨F投⑩G吸⑪C投⑫G吸⑬B投⑭E吸⑮A吸⑯C投が本当でした、ゴメンね。それから、7月30日号難易度アンケートは、Nが35%でした。ってわけで、今回もお返事コーナーに突入〜っ♪

御霊君、クイズとパズルは区別してちょ〜よ。阿部寿至君、解けた人は全員VEになる?理由を説明してほしいぞ。さるぼぼさん、それはテストからの逃避ってぇ奴。Mr.Mt君、兄弟のようだ。KEN=NVL君、まだ一番見せたいところの確定ができてないな、今度はハガキ大、一人、立像、08以上のペンのみ使用が課題ね。かきのたね君、そうD&Dは家でやりたいね。塩山明君、僕は、個人的にむかつくから、ではなく、美しい標準語のために、語尾上げを否定する意見を公開してるの、勘違いしちゃいかん。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また次回のパズルコーナーで会いましょ〜。M改ハガキちょーだいね〜。

今月の残念賞



関千鳥さん（茨城県）正
カラーイラストなのだ。印刷にどう出るか、難しいのコトよ。



PN 李Caさん（東京都）㊣
ゆ〜こちゃんである。右下から左上へ、君は気づいていたか?



PN SON君（東京都）㊣
クォ スとサイキックフォ スをこう結びつけるとは、うまい。



PN 小八神みかぜ君（宮城県）㊣
今回の正解パターンはこうなるのであ〜る。左団扇、左団扇。



PN らいすた君（神奈川県）正
あ、そだ。今回、このハガキをキャラ当てクイズにしましょう。

新

天国なんてあるのかな…

モニターズリポート

新装開店、というわりにはちょっと手狭で甘い内容だけれど、"読める"コーナーにしていくから協力よろしくね。あ、それから一般ピーポーからも「モニター読者にしてほしいこと」を随時募集しているからよろしく（詳細は本文末に）。

担当：オイラ神田の探幸夫㊟

新装開店!

というわけで前回より目標変更、進路転進しましたモニターズリポート。

担当の私もまだ戸惑っている今日この頃いかがお過ごしでしょうか、てな感じだけれど、いい形で安定するまでは色々チャレンジしていくのでよろしゅう見守っててや。

「リポーターの皆さ〜ん」

今回のテーマは前回に引き続き「ごヒイキのゲーセン、こんなんですぅ」。通いつけのゲーセンに関するリポートです。ではさっそくいってみましょう。

最初は橋本君からです。

「大阪市の大阪工業大学前にある"ザ・ゲームインドア"という店は、大学から近くヒマさえあれば行っていました。ここはゲームの種類が豊富で、入荷は遅くてもジャンルの偏りは少なかったと思います。

あと2階がレゲーコーナーになっていてゲーム歴が長い私としては嬉しかったです。一時期スターフォースとタイムパイロットしかやらない時期があったりしました。あとは大学が近いということで、そこにいけばたいてい友達がいたということもありました」

私も大学時代、学校の近くに"幻戦エルドラ"というナイスなゲーセンがあり、ちょっと早く大学についたり、急に休講になったときなどによく利用してました。ここでやった富士山バスターがいまでも忘れられぬ…。

次は板倉君からのリポート。

「京成線千住大橋駅近くの"ギャラバン"は普通のゲームは50円、ALLジャンルあります。4人で少しプレイしづらいD&Dシャドーオーバーミスタラがあったり、うさんくさい野球拳ゲーがあったり、少し昔のゲームがあったりします（某ナンシーより緊急連絡ゲームが20円）。メンテはまあまあ、優しそうなおじさんとおばさんがやってます」

野球拳ゲーム…。うーむ、うさんくさい…(笑)。

次は岐阜県からです。阪井君ですね。

「味吉商店のゲームコーナー。通称味吉。客層はほとんど高校生と中学生。対戦レベルは極弱から強い人までさまざま。とりあえずたいがい対戦相手がいる。やや強キャラに頼る人が多い。暴言、暴力客はおらず安心して遊べる。が、両替機がなく、店のおばちゃんがいないと大変困る」

あるねぇ"両替はカウンターで"というお店。いまでも地方の小さめのお店や、ホテルなんかでもたまに見かける。でも誰もいないことのほうが多かったような気がするな。

でも東京の大きいお店でも似たようなことはあって、たとえば1プレイ100円のゲームをやろうとしてサイフをのぞく。するとそこには50円が2枚あるだけで100円玉がない。かといって札はくずしたくない。そこでカウンターにいくと誰もいない、もしくは「逆両替はしてません」と言われる(泣)。

あとはプライズ物を多く置いている店は基本的にサービスを勘違いしてる店が多い。トラブルがあったとしても店員がいない、アーム設定が明らかに変などなど、割と繁華街でよく見かける。これは運が悪いのかどうかわからんが、やかましいアナウンスをする前にするべきサービスを心がけろと言いたいときがあるぞ。

表貼り出しについて

「店員がネットかどこからか雑誌発表前にコマンド表を入手し、店内に貼り出してあるのが特色です。」

これは川本君からのリポートですが、コマンド表ネタについて他2名からもあった。

基本的に雑誌の表なんかのコピーはしちゃいかんのだ。別にそれで営利があるわけじゃないからとりあえずよしとしても、ネットのデータなんかをプリントアウトするのはそれだけで確かヤバイことなのでは？

表があったからといって直接インカム上げられるわけじゃないし、もともと隠しっていうのは"使わなくてもゲーム上支障ないもの"のハズ。それがなくては勝てない、というのは考え方にミスがあると思うぞ。一定レベルまで達していて、それでいてこの隠しがなきゃ、というならその頃には公表されている各雑誌の記事を見てもらって会得するのが健全だと思う。

でもそのうちにインストや販促ポスターなんかに隠しコマンドが載る日がくるかも。それまでは貼り出すのはどうかと思うよ、お店さん。

では次のリポート。

「田舎に住んでいる苦しみは知っているものしか理解できまい。大型機など夢のまた夢、格闘ゲームの対戦台が入荷されるかどうかがやっと。小学生は非常に気さくでタメロで話してくれます(泣かすぞ)」

これは川端君のですね。最近、他人の子供を叱る人がいないようですが、たまには礼儀を教えたほうが後の世のためかもしれませんよ。それはともかくゲーセン過疎地ではやはり"ゲームをする"だけで、それなりの労苦があるようで。次はこの辺のことをリポートしてもらおうかな。

ではスタジオにマイクお返しします。

テーマを公募するぞ

読者リポーターに、こんなことをリポートしてほしい、ごく少数だからできるアンケートネタなどテーマを一般募集します。

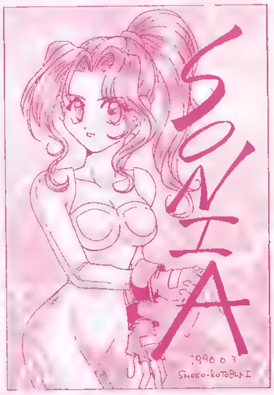
あて先はゲーメスト編集部係まで「モニターズリポートネタ」ハガキで送ってきてくれ。採用者には粗品を贈呈。

サイキックEXクラスチェンジ記念

サイキッカーの小部屋



(愛知県PN. 夜崎麗華さん)ピン○ント・青という某小説キャラに、イメージぴったり。



(宮城県PN. 寿翔子さん)というわけで、ムックに載せられなかったものからチョイスしてみました。



EXPOに来場したエミリオ。プレイしているのはスペースフィーバー('78年)という次元断層の如き光景。

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPARTⅠ・Ⅱは
ビデオゲームが1PLAYたったの10円!



新作ゲームが続々入荷!
ザ・キングオブファイターズ'96、ラストブロンクス
ストリートファイターアルファⅡ、レイストーム

フェラーリPARTⅢ オープンしました!!

ときメモ館、エヴァンゲリオン館
いろんなグッズでいっぱいだよ!

コナミ

恋のホットロック	140,000
極上パロディウス(サブ)	15,000
対戦ぱずるだま(サブ)	10,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパー魂斗羅	48,000
XEXEX	40,000
ニューメインスタジアム	20,000
パロディウスだ!	10,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー!(サブ)	10,000
対戦ぱずるだま(サブ)	8,000
イーアルカンフー	29,000
メガゾーン	9,800
ドラグーンマイト(サブ)	10,000
グラディウス2	40,000
エイリアンズ	20,000
沙羅曼蛇2	88,000
ザシンプソンズ	35,000
スラムダンク	35,000
サンセットライダーズ	32,000

タイトー

火激	5,000
スペースインベーダーDX	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
大旋風	10,000
忍者キッズ	15,000
バイオレンスファイト	18,000
MJ-12	23,000
エレベーターアクション	29,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベータアクションリターンズ	98,000
エレベータアクションリターンズ(ロム)	28,000
ダライアス外伝	98,000
ダライアス外伝(ロム)	20,000
バブルシンフォニー	88,000
バブルシンフォニー(ロム)	8,000
カイザーナックル(ロム)	5,000
ハットトリックヒーロー'95	88,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	8,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	88,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ロム)	8,000
パズルボブル2(ロム)	25,000
リターンオブザインベーダー(ハーネス付き)	28,000
レイフォース	58,000
アースジョーカー	25,000
ラスタンサーガⅡ	39,000
逆鱗弾	108,000
逆鱗弾(ロム)	20,000
ハットトリックヒーロー	12,000
究極タイガーⅡ	108,000
究極タイガーⅡ(ロム)	25,000
サイキックフォース	160,000

カプコン

キングオブドラゴン	30,000
マジックソード	40,000
ストリートファイター	25,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
スーパーストⅡ	32,000
スーパーストⅡ(カートリッジ)	10,000
天地を喰らう	48,000
ヴァンパイアハンター	40,000
ヴァンパイアハンター(カートリッジ)	20,000
ヴァンパイア	30,000
ヴァンパイア(カートリッジ)	15,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDuo	30,000
ストZERO	35,000
ストZERO(カートリッジ)	15,000
スーパーマッスルボマー	55,000
スーパーマッスルボマー(カートリッジ)	45,000
チキチキボーイズ	60,000
キャプテンコマンドー	30,000
ストリートファイター(筐体タイプ)	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼(ハーネス無)	17,000
キャデラックス	35,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼Ⅱ	50,000
バース	30,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
ストZERO2	95,000
ストZERO2(カートリッジ)	75,000
カプコンワールド2	10,000
X-MEN	40,000
X-MEN(カートリッジ)	28,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム)	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム'92	25,000
ワールドスタジアム'93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
パックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトロクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
ブラストオフ	18,000
Jリーグサッカ―Vシュート	18,000
グレートスラッガー	8,000
ローリングサンダー2	10,000
プライムゴールEX	40,000
ティンクルピット	18,000

アイレム

剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
メジャータイトル2	15,000
ぐっすんおよよ	40,000
スパルタンX	20,000
ロードランナー魔神の復活	30,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
R-TYPE·LEO	18,000

データイースト

ワールドカップバレーボール'95	50,000
カルノフ	17,000
エドワードランディー	68,000
ダンクドリーム'95	80,000
ザ・グレートラグタイムショー	45,000
デスブレイド	19,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー'94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルファング	50,000
キャプテンアメリカ	20,000
スカルファング	60,000

セガ

ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	80,000
バーチャファイターリミックス(カートリッジ)	10,000
ゴールデンアックスザデュエル	130,000
ゴールデンアックスザデュエル(カートリッジ)	5,000
コットン	25,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル(カートリッジ)	5,000
テトリス	13,000
テトリス(ハーネス付)	16,000
ボトボト	10,000
レッスルウォー	8,000
バーチャファイター(アストロ)本体	198,000
バーチャファイター(基板のみ)	98,000
ぷよぷよ	20,000
ぷよぷよ通	30,000
DDクルー	10,000
極(カートリッジ)	8,000
ファイナルアーチ(カートリッジ)	8,000
ドラゴンボール ZVRVS	20,000
バーチャファイターキッズ	80,000
バーチャファイターキッズ(カートリッジ)	8,000
水滸演武(カートリッジ)	5,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000

テクモ

サボテンボンバーズ	10,000

バンプレスト

ドラゴンボールZ	20,000
ドラゴンボールZ2	20,000

その他

クレイジークライマーⅡ	78,000
ザ・コンバットライブス	3,000
ヘッドオン(JAMMA付)	80,000
テラクレスタ	10,000
熱血高校ドッチボール部	4,000
WWFレッスルフェスト	3,000
マジカルクリスタル	3,980
怪傑やんちゃ丸	10,000
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャッスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
がんばれ ゴン太2	25,000
JJスコーカーズ	40,000
ゴークス	5,000
ガンバード	40,000
ゲーム天国	80,000
ゲーム天国(ロム)	15,000
バトルグロード	15,000
おいしいパズルはいりませんか?	5,000
ギャルズパニック2	25,000
コンバットライブス	8,000
ぱにくるファンタジー	5,000

NEO GEO

戦国伝承2	5,000
得点王2	4,000
ギャラクシーファイト	4,000
ニンジャコマンドー	4,000
忍者マスターズ覇王忍法帖	29,000
リアルバウト餓狼伝説	18,000
神凰拳	29,000

新製品ニュース

VEGA9000DX
SUPER VEGA21
サターン用ケーブル ¥8,000
プレステ用ケーブル ¥8,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

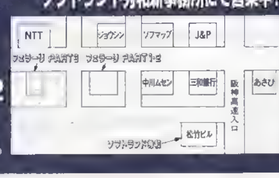
●TELでご注文 06-649-7177　●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ　10：00～19：00　年中無休

お支払い方法

●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行　恵美須支店（普）359374
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒566　大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F　ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land
SHUWA Corporation
ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!

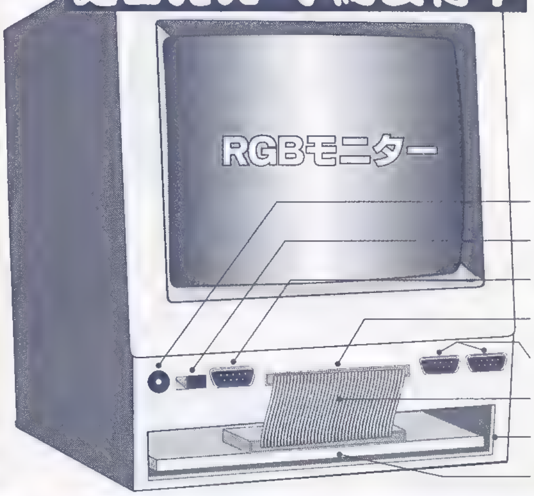


ゲーセン基板の最終兵器V－9

近日発売 予約受付中

型番 V－9 ¥99,800

V－9は受注生産により直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込み下さい。納期は2～3週間ぐらいです。



V－9の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の1体化により場所を取りません。接続が簡単です、V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけ。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊5V／15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なゲーム基板もOKです。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン：プレステ：スーファミ等のRGBコードが使用できます。



ＡＶ－5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です

型番AV-5000 ¥26,000



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8 ¥9,800（350×200㎜）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

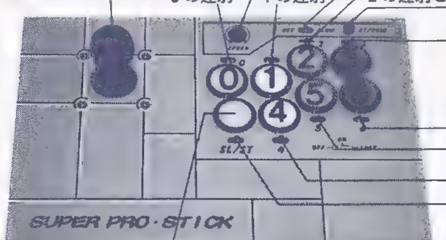
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜ 重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB ¥15,800

注意：本体だけでは使用できません 別売りのコードが必要です。

別売コード



＊スーパーファミコン用コード(型番SF)……¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)……¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)……¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)……¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)……¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)……¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)……¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)……¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)……¥2,000

＊＊＊＊＊新製品＊＊＊＊＊

プレステーション用コード ¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子通販部
☎0794(84)0476/FAX0794(85)6577
営業時間 12～21時

ゲームセンターを超えた！家庭内ゲーム(自家ゲー)
プロ仕様高画質モニターを揃えました。

セガニューアストロシティ
29インチ筐体(2L12Bパネル付)
¥250,000
通販特価
¥230,000 (税込)



ストZERO 2 組込 ¥361,000
KOF'96組込 ¥380,500
スターグラディエイター組込 ¥444,000
※全て税込

カプコンミニキュート(中古)



大魔界村組込
¥70,000

他にバース組込、
ストⅡダッシュターボ組込
があります(送料、着払い)

カプコンQ-グランダム25(中古)
¥118,000



ストZERO 2 組込 ¥253,000
KOF'96組込 ¥272,000
スターグラディエイター組込 ¥335,000

※分割払いが出来ます。
注！！送料が別途かかります。

ナムコ
18インチ筐体
ユンソレット
(中古)
¥18,000



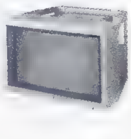
民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ¥285,000(税別)
通販特価¥235,000 (送料・税込)



RGB入力付！
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。

分割¥22,100×12回
〃 ¥12,000×24回
〃 ¥8,500×36回

ソニー新プロフィールプロ
KX-32HV50 ¥395,000(税別)
通販特価¥325,000 (送料・税込)



RGB入力付！
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。

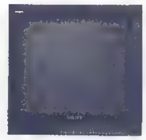
分割¥30,600×12回
〃 ¥16,700×24回
〃 ¥11,800×36回

高画質モニター
ソニーKX-21HV1S
¥174,000 (税別)
通販特価 ¥158,000 (送料・税込)



RGB21P付

ソニートリニトロン
カラービデオモニター PVM-20N2J
¥140,000
通販特価 ¥135,000 (送料・税込)



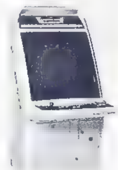
分割¥24,200×6回
〃 ¥12,700×12回
〃 ¥6,900×24回

バーチャファイター2 (中古)
¥350,000



※他に送料・消費税がかかります。36回までの分割払いが出来ます。

ラストブロンクス(中古) ¥420,000
ファイティングバイパーズ (中古)
¥350,000



※他に送料・消費税がかかります。36回までの分割払いが出来ます。

日立マルチメディアテレビ
C29-HMV1 ¥290,000
+XRGB-1 ¥26,800
合計¥316,000
通販特価 (送料・税込)
¥263,000



分割¥26,200×12回
〃 ¥14,200×24回
〃 ¥10,100×36回

水平・垂直・サイズ調整付パソコンモニターとして使えます。
地上波、BS付

東芝マルチメディアテレビ
21MM3S ¥150,000
+XRGB-1 ¥26,800
合計¥176,000
通販特価 (送料・税込)
¥148,000



分割¥13,900×12回
〃 ¥7,600×24回
〃 ¥5,400×36回

地上TV、BSチューナー付パソコン用モニターとして使えます。

今回の超目玉

ソウルエッジ	¥55,000
ドラゴンボールZ	¥18,000
ナイツオブザラウンド	¥8,000
スラップショット	¥3,000
スプラッターハウス	¥18,000
がんばれギンくん	¥5,000
バイパーフェイズ1	¥28,000
サプライズアタック	¥3,000
龍虎の拳外伝	¥5,000
ぐっすんおよよ	¥5,000
バツグン	¥28,800
スーパーリアル麻雀PV	¥8,000
麻雀同級生	¥8,000
ファイナルロマンス (麻雀)	¥2,000

カプコン

ストZERO2 (ロム)	特価
スーパーストⅡX (ロム)	¥5,000
マーブルスーパーヒーローズ	¥25,000
ヴァンパイアハンター (ロム)	¥15,000
サイバーボッツ (ロム)	¥35,000
エイリアンVSプレデター (ロム)	¥35,000
D&D2シャドーオーバーシスタラ (ロム)	特価
F1ドリーム	¥3,000
大魔界村	¥35,000
エリア88	¥35,000
ソンソン	¥18,000
マッドギア	¥3,000
バルガス	¥12,000

ナムコ

ゼビウス3D/G	¥1,000
エメラルディア	¥2,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
インディジョーンズ	¥18,000
ゼビウス	¥12,000
パックランド	¥38,000
アサルト (パネル付)	¥55,000
ドラゴンバスター	¥35,000
バラコンセイバー	¥28,000
パックマニア	¥28,000
ニューマンアスレチック	¥8,000
キャプラス	¥12,000
スーパーワースタ	¥2,000
プライズゴールEX	¥35,000
リッジレーサー (ロム)	¥1,000
X・DAY (ロム)	¥1,000
グレートスラッカーズ	¥1,000
スーパーワースタ'93	¥3,000
クラックス	¥2,000
コズモギャングザパズル	¥2,000
ソウルエッジ (Nver)	¥80,000

コナミ

スラムダンク	¥18,000
沙羅曼蛇2	¥58,000
セクシーパロディウス	¥88,000
サーカスチャーリー	¥8,000
マ・シャルチャンピオン	¥8,000
ピットフォール	¥8,000
Mr.・ゴエモン	¥3,000
パンクショット	¥3,000
フォース	¥3,000
パロディウスだ！	¥5,000
魂斗羅	¥10,000
ファイナライザー	¥10,000
ヘクシオン	¥3,000
グリーンベレー	¥5,000

タイトー

チャンピオンレスラー	¥3,000
エクスターミネーション	¥8,000
Dr.トッペル	¥5,000
フリップル	¥2,000
マスターウェポン	¥5,000
シューティングマスター (PCD)	¥8,000
フリッキー	¥18,000
フラッシュポイント	¥1,000
ばくばくアニマル (ロム)	¥1,000
バーチャファイターミックス (ロム)	¥1,000
水滸演武 (ロム)	¥1,000

データイースト

スカルファング	¥38,000
グレートラグタイムショー	¥28,000
コブラコマンド	¥5,000
アクトフェンサー	¥5,000
ロボコップ (海外)	¥5,000
キャプテンシルバー	¥8,000
ミステリアスストーン	¥5,000
イエローキャブ	¥12,000
カルノフ	¥8,000
空手道	¥5,000

その他

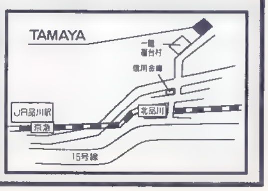
フィールドコンバット	¥8,000
エクセリオン	¥5,000
ボンジャック	¥5,000
タンクバスターズ	¥5,000
マクロス	¥10,000
スカイアドベンチャー	¥5,000
ストリートスマート	¥3,000
ファイアートラップ	¥5,000
ターボフォース	¥5,000
マジカルエラーを探せ	¥3,000
パラメデス	¥3,000
ファイナルブロー	¥5,000
リングファイター	¥3,000
キックスタート	¥12,000
ダークミスト	¥8,000
地獄めぐり	¥5,000
ダイナマイトリーグ	¥1,000
ヘビーユニット	¥5,000
飛翔鮫	¥5,000
干支物語	¥5,000
パニックロード	8,000
スーパーライダー	¥8,000
女子バレー	¥3,000
タイガーヘリ	¥5,000
ジャングルキング	¥25,000
ピット&ラン	¥3,000
ガルメディス	¥3,000
忍者キッズ	¥5,000
スーパーマン	¥12,000
キック&ラン	¥1,000
サイキックフォース	¥98,000
登竜門	¥5,000
ドラゴンボールZ (URS)	¥18,000
クラッチヒッター	¥2,000
忍	¥5,000
テトリス	¥5,000
琉球	¥3,000
バーニングライバル	¥15,000
チョップリフター	¥15,000
ザクソン (海外)	¥8,000
ブロクシード	¥3,000
レッスルウォー	¥1,000
タントアール	¥2,000
スタックコラムス	¥1,000
コラムスⅡ	¥3,000
ポトポト	¥2,000

新製品予約受付中

ストリートファイターⅢ
ストリートファイターα2
バーチャファイター3
デッドオアアライブ
レイストーム
ファイターズインパクト
鉄拳3

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒104東京都品川区東品川1-5-10
営業時間:平日AM9:30〜PM6:30/日祝AM10:00〜PM5:00
年中無休 (夏期、年末年始は休暇あり)



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

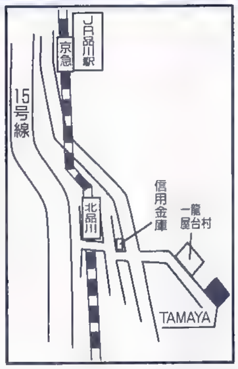
(株)TAMAYA

TAMAYA特選おすすめセット！
ストZERO2がお求めやすくなりました。

お知らせ

玉屋の販売部（店頭販売・通信販売・クレジット）が平成8年7月29日より東京都品川区へ移転いたしました。
（営業部・経理部は従来通り東京都杉並区です。）
※移転先〒140　東京都品川区東品川1-5-10
TEL:03-3472-8511　　FAX:03-3472-8512

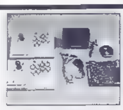
移転と同時に営業時間、
休日が変更になります。
休日：年中無休（夏期8月14〜18日
　　　年末年始は休暇あり）
営業時間：
平日……………………AM9:30〜PM6:30
日曜・祝日……AM10:00〜PM5:00



今度の移転先は130坪の展示場を供え、大型体感ゲーム大型筐体を常時展示しています。実際に体験して購入することが出来ます。また18インチの中古筐体〜29インチの新品筐体まで取りそろえていますので基板を組込でそのまま持ち帰ることで出来ます。（軸車スペースも充分あります）
是非御来店ください。

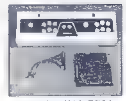
お買得!! ストZERO2 スーパーベガセット

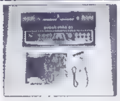
ストZERO2（中古）
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価（送料・税込）**¥165,000**
初回¥16,280 ¥15,500×11回　初回¥10,410 ¥8,400×23回　初回¥7,140 ¥6,000×35回

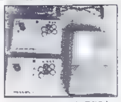
お買得!! ストZERO2 シグマセット

ストZERO2（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価（送料・税込）**¥160,000**
初回¥16,120 ¥15,000×11回　初回¥8,840 ¥8,200×23回　初回¥7,560 ¥5,800×35回

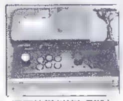
お買得!! ストZERO2 パナカスタムセット

ストZERO2（中古）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価（送料・税込）**¥135,000**
初回¥13,120 ¥12,700×11回　初回¥7,890 ¥6,700×23回　初回¥6,160 ¥4,900×35回

お買得!! ストZERO2 ボードマスターセット

ストZERO2（中古）
ボードマスター
ハーネス、
Qサウンド用ケーブル
通販特価（送料・税込）**¥150,000**
初回¥14,700 ¥14,100×11回　初回¥8,000 ¥7,700×23回　初回¥8,400 ¥5,400×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 スーパーベガセット

ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード（新品）
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥235,000**
初回¥22,920 ¥22,100×11回　初回¥13,990 ¥12,000×23回　初回¥11,760 ¥8,500×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 シグマセット

ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード（新品）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価（送料・税込）**¥230,000**
初回¥22,760 ¥21,600×11回　初回¥12,420 ¥11,800×23回　初回¥8,680 ¥8,400×35回

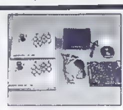
ザ・キングオブファイターズ'96 パナカスタムセット

ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード（新品）
パナカスタム
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥205,000**
初回¥19,760 ¥19,300×11回　初回¥11,470 ¥10,500×23回　初回¥10,780 ¥7,400×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 ボードマスターセット

ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード（新品）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥220,000**
初回¥21,340 ¥20,700×11回　初回¥11,580 ¥11,300×23回　初回¥9,520 ¥8,000×35回

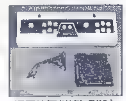
スターグラディエイター スーパーベガセット

スターグラディエイター
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥278,000**
初回¥26,496 ¥26,200×11回　初回¥16,452 ¥14,200×23回　初回¥12,348 ¥10,100×35回

スターグラディえイター シグマセット

スターグラディエイター
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥273,000**
初回¥26,330 ¥25,700×11回　初回¥14,882 ¥14,000×23回　初回¥12,768 ¥9,900×35回

スターグラディエイター パナカスタムセット

スターグラディエイター
パナカスタム
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥248,000**
初回¥23,430 ¥23,300×11回　初回¥13,932 ¥12,700×23回　初回¥11,368 ¥9,000×35回

スターグラディエイター ボードマスターセット

スターグラディエイター
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥264,000**
初回¥24,948 ¥24,900×11回　初回¥15,276 ¥13,500×23回　初回¥11,428 ¥9,600×35回

ネオジオ用4本用ハード スーパーベガセット

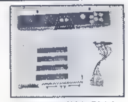
ネオジオ用4本用ハード（中古）
他にソフト（中古）4本付
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥104,000**
初回¥9,925 ¥9,800×11回　初回¥6,436 ¥5,300×23回

ネオジオ用4本用ハード シグマセット

ネオジオ用4本用ハード（中古）
他にソフト（中古）4本付
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価（送料・税込）**¥100,000**
初回¥9,800 ¥9,400×11回　初回¥6,100 ¥5,100×23回

ネオジオ用4本用ハード パナカスタムセット

ネオジオ用4本用ハード（中古）
他にソフト（中古）4本付
パナカスタム
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥74,000**
初回¥7,868 ¥6,900×11回　初回¥3,436 ¥5,800×23回

ネオジオ用4本用ハード ボードマスターセット

ネオジオ用4本用ハード（中古）
他にソフト（中古）4本付
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥91,000**
初回¥9,512 ¥8,500×11回　初回¥6,494 ¥4,600×23回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800

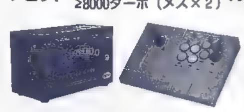
3チャンネルセレクター　¥4,500
4チャンネルセレクター　¥5,000
大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込）　**¥26,000**
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

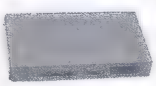
RAS-HD　¥14,500
（PS、SSアダプター付）

MSX用アダプター　¥2,500
3チャンネルセレクター　¥4,500
4チャンネルセレクター　¥5,000
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21　特価

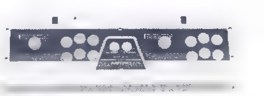

サターン用コード　¥8,000
プレイステーション用コード　¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2）　特価

サターン用コード　¥4,000　メガドライブ用コード　¥2,000
スーファミ用コード　¥4,000　PCエンジン用コード　¥2,000
プレイステーション用コード　¥4,000

新発売 ディスプル（XRGB-1の姉妹品）
¥19,800

代引特価¥18,800（送料、税込）

21P用4chセレクター　¥5,000

21P接続コード　¥4,000

ボードマスター　特価


KIC PANACUSTOM　特価

RGBケーブル21P、15P　各¥3,000　SF用コード　¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス　¥3,000　麻雀ハーネス　¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!
①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5％をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売
- ゲーム機（業務用）ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S随時大募集!!
（ドリーム・トコ・メンバーズ）

低金利分割払いもOKです！

詳細はTELにて…

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

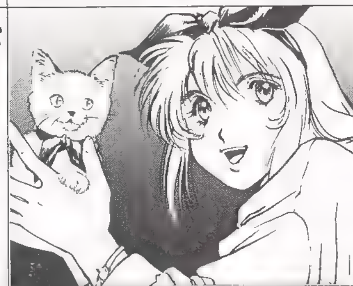
キャプテンコマンドー	20,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ストⅡダッシュ	5,000
ストⅡ'ターボ	7,000
ラストデュエル	12,000
魔界村	20,000
ブラックドラゴン	18,000
ファイナルファイト	15,000
カプコンボウリング（P無）	2,000
ブロックブロック（P無）	2,000
クイズ三国志	500
クイズ殿様の野望	500

タイトー

サイキックフォース	85,000
バブルボブル	25,000
クイズクレヨンしんちゃん	500
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	1,000
スペースインベーダDX	10,000
デッドコネクション	8,000
ニンジャキッズ	7,000
ファイナルブロー	4,000
ルナーク	7,000
ダイノレックス	6,000
ピンポンキング	10,000
飛龍の拳	15,000

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403 をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号 0195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）



セガ

テトリス	4,000
フラッシュポイント	3,000
登龍門	3,000
ぷよぷよ	6,000
ぷよぷよ通	12,000
コラムス	4,000
コラムスⅡ	2,000
スタックコラムス	2,000
ポトポト	2,000
ブロクシード	5,000
ウォーリーを探せ（P無）	1,000
スーパーリーグ（P無）	2,000

ナムコ

ゼビウス3D／G	70,000
ソウルエッジ	55,000
スーパーワースタ'95	3,000
グレートスラッガーズ	500
グレートスラッガーズ'94	800
ランパート	10,000
プライムゴールEX	10,000
タンクフォース	10,000
球界道中記	12,000
ティンクルピット	8,000
スーパーワールドコート	5,000
クラックス	2,000

その他

もうぢゃ	12,000
戦球	40,000
スーパースラムス	20,000
ドリフトアウト'94	8,000
グランドクロス（P無）	500
プライマルレイジ	15,000
おてんきパラダイス	12,000
バツグン	25,000
アウトゾーン	10,000
ゴークス（P無）	1,000
ヴィマナ	10,000
XEXEX	28,000
クイズ学問のススメ	2,000
スラムダンク（ケーブル無）	15,000
アクロバットミッション	5,000
アトミックロボキッド	6,000
タスクフォースハリヤー	6,000
バンダイク	5,000
スーパーX	10,000
牌砦	2,000
大牌砦	18,000
五月陣戦	10,000
連珠貴族	10,000
ブロックカーニバル	3,000
MV-4	20,000

各種ロム・サブ

バイパーフェイズ1	2,000
パワードギア	25,000
ヴァンパイア	5,000
ヴァンパイアハンター	15,000
ばくばくアニマル	500
エジホン探偵事務所	1,000
ゴールデンアックスザデュエル	1,000
サンドアール	7,000
バーチャファイターキッズ	10,000
バーチャファイターリミックス	1,000
ファイナルアーチ	1,000
ファンキーヘッドボクサーズ	2,000
イントロDON!DON!	20,000
だい好キッス	15,000
セクシーパロディウス	25,000
ツインビーヤッホー！	5,000
極上パロディウス	3,000
対戦ぱずるだま	5,000
流星雀士キララ☆スター	13,000
アイドル麻雀スーチーパイⅡ	1,500
テトリスプラス	20,000
バブルメモリーズ	20,000
究極タイガーⅡ	7,000
逆鱗弾	5,000
ダライアス外伝	10,000

麻雀

E雀ハイスクール	48,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	8,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	12,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	12,000
ビタミンC	1,500
大盤界	1,000
ギャル10連発	2,000
ファンクラブ	1,000
麻雀外伝	1,000
クイズ麻雀早くやってよ	1,500
ねるとん牌鯨団	1,000

MVSカセット

神凰拳	20,000
ネオドリフトアウト	15,000
ダブルドラゴン	7,000
ソニックウイングス3	12,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
ASOⅡ	3,000
フライングパワーディスク	6,000
戦国伝承	2,000
サムライスピリッツ	1,000
龍虎の拳	500
ワールドヒーローズ	500
餓狼伝説	500

通販（代引）システムOK！（当店は通販専門店です）

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco**（トコ）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。
●在庫リスト月２回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

CPⅢ登場!!
ウォーザード予約受付中
値引有!!

カプコン

スターグラディエイター	特価
スーパーパズルファイターⅡX	特価
ストリートファイターZERO2	特価
D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
19XX	特価
闘神伝2	特価
マーブルスーパーヒーローズ	特価
ストリートファイターZERO	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
戦場の狼Ⅱ	15,000
エリア88	38,000
チキチキボーイズ	18,000
大魔界村	30,000
ストリートファイター	15,000
キャプテンコマンドー	15,000
ソンソン	15,000
セクションZ	18,000
天地を喰らう	25,000
バルガス	8,000
アルティメットエコロジー	98,000
ロストワールド(P付)	120,000

NEO·GEO業務用

MV-1 FA	特価
MV-1 FZ	特価
MV-1	特価
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
ニンジャマスターズ	特価
神凰拳	特価
龍虎の拳外伝	特価
メタルスラッグ	特価
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	特価
ステークスウィナー	特価
パルスター	特価
超人学園ゴウカイザー	10,000
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外真境真伝	8,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
風雲黙示録	3,000
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	12,000
クイズ・キング・オブ・ファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	18,000
オペレーションラグナロク	10,000
パワースパイクⅡ	2,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	12,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	4,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
サムライスピリッツ	2,000
ビューポイント	10,000
ラストリゾート	7,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
みなさんのおかげさまです	5,000
リーグボウリング	7,000
ジョイジョイキッド	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
NAM-1975	5,000

その他ほとんど在庫有

ナムコ

ダンクマニア	特価
ソウルエッジver.Ⅱ	特価
鉄拳2ver.B	特価
ナムコクラシックコレクションvol.1	特価
ナムコクラシックコレクションvol.2	特価
ゼビウス3D/G	特価
プライムゴールEX	特価
アウトフォクシーズ	35,000
フェリオス	65,000
アサルト(P付)	62,000
未来忍者	28,000
バーニングフォース	22,000
マーベルランド	23,000
ファイネストアワー	65,000
コズモギャングザビデオ	12,000
ドラゴンセイバー	22,000
メルヘンメイズ	28,000
スプラッターハウス	23,000
ギャラガ'88	22,000
ギャプラス	23,000
ドラゴンバスター	30,000
ディグダグ	15,000
マッピー	15,000
トイポップ	55,000
ワンダーモモ	55,000
スーパーワールドスタジアム'95	10,000

コナミ

ハイパーアスリート	特価
セクシーパロディウス	特価
沙羅曼蛇2	特価
ときメモ対戦ぱずるだま	特価
ツインビーヤッホー!	特価
極上パロディウス	特価
究極戦隊ダダンダーン	38,000
XEXEX	22,000
グラディウスⅡ	20,000
グラディウスⅢ	28,000
餓流禍	18,000
恋のホットロック	58,000
ゴルフィンググレイツ2(P付)	45,000
出たな!!ツインビー	6,000
ブラックアタック	12,000
クレイジーコップ	10,000
魔獣の王国	65,000
ラビリンスランナー	12,000
ジャイラス	20,000
ハイパースポーツスペシャル	16,000
ヘクシオン	2,000
リングの王者	3,000
タイムパイロット	22,000
ハイパーオリンピック	12,000
プーヤン	20,000
Mr.五右衛門	6,000
クイズ学門のススメ	2,000
ガッタンゴットン	38,000

セガ

ラストブロンクス(PCB)	特価
バーチャロン(シングル筐体も有り)	特価
ファイティングバイパーズ(PCB一式)	特価
ファイティングバイパーズ(筐体)	特価
バーチャファイター2(PCB一式)	特価
バーチャファイター2(筐体)	特価
バーチャファイター(PCB一式)	特価
バーチャファイター(筐体)	特価
(貴方の部屋まで配達OK)	
STVダイナマイト刑事(ソフト)	特価
STVデカスリートソフト	特価
STVゴールデンアックスザデュエル(ソフト)	1,000
STVばくばくアニマル(ソフト)	1,000
STVファイナルアーチ(ソフト)	2,000

カプコン



Q－グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥118,000～

タイトー



カナリー　¥60,000～

アイレム



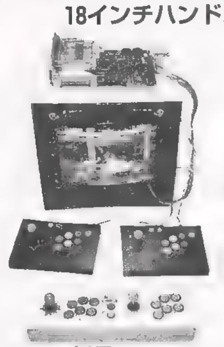
マドンナ　¥70,000～

コナミ



DOMY Jr.　¥70,000～

18インチハンドメイドモニター



コントローラー(1P)(8ボタンタイプ)・電源・ハーネス 付¥98,000
ストⅡタイプ　¥70,000
別売コントローラー(重り付)¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000　中古¥46,000

セガ



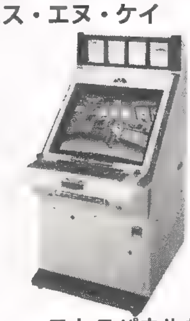
エアロシティ　¥58,000～

セガ



アストロシティ¥100,000～

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付)¥100,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

ブロッコリーインフォメーション

コミックキャッスル vol.10

～10回記念総力結集イベント～

内容：オールジャンルの同人誌即売会
日時：9月22日（日）10：30～15：00
会場：池袋サンシャイン・
　　　ワールドインポートマート4F、文化会館
コスプレは不可

9月6日より全国の60店舗の
コミック専門店にてカタログ先行発売予定！



画：内村かなめ

オールジャンル曲の
コスプレダンスパーティー

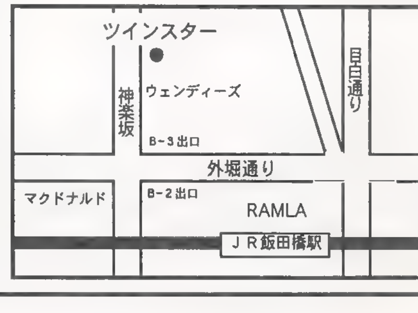
コスパの秋到来！！

コスパ in 金沢

1996年9月8日（日）
13：00～16：00
会場：竪町ラポルト4F
　　　ダイヤモンドホール
　　　石川県金沢市竪町86-1
前売券：2000円（当日：2500円）
　KACショップ各店のみでの
　販売です。
お問合せ：イベントサークKAC
　　　　☎0762-24-6465

コスパ in ツインスター8

1996年9月28日（土）13：30～17：45
会場：神楽坂ツインスター
　　　東京都新宿区神楽坂2-11
前売券：3000円
　（当日：男性4000円女性3500円）
8月27日より
　全国のチケットぴあ（☎03-5237-9999）
　ゲーマーズ（池袋：☎03-3985-3232）
　コスパショップ（渋谷：☎03-3770-3383）
　にて前売券発売予定



お問合せ：
コスパ実行委員会
☎03-5387-6781
（月～金10：00～17：00）

みんなで来てね

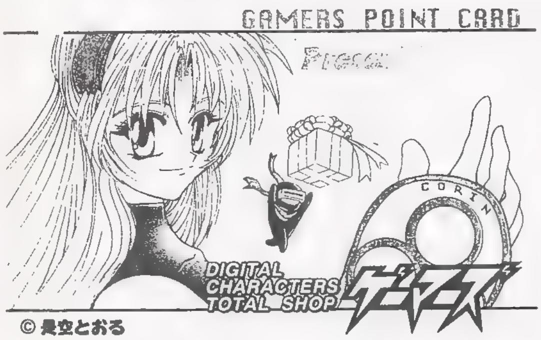
OPEN／11：00～21：00（年中無休）
AT／豊島区東池袋1-28-7　蛇の目ビル3F
（新宿書店池袋店の上階）
PHONE／03-3985-3232

DIGITAL CHARACTERS TOTAL SHOP

あすか夏祭り120%開催決定（入場無料）

日時／8月31日　場所／池袋サンシャインワールドインポート8F
超絶メガファイトトーナメント、コスプレコンテスト、同人誌即売会、声優ゲストコーナー　有り

オープニング特別フェア延長決定
1.オープニングフェア　10月31日まで
お買いあポイントカード10000円分で、
ことぶきつかさ先生描き下ろし
11月10日開催JACOM「「 記念テレカ進呈！
2.大評判制服フェア　9月30日まで
ときめき、卒業、レイアース、エヴァの制服
（コスパショップ製）を一挙販売
3.ゲーム同人誌フェア　9月22日まで
コミケの新刊ずらり取り揃え
サークルさんの委託大募集
4.テレカフェア　9月22日～10月10日まで
各種テレカずらり取り揃え
ゲーマーズオリジナルテレカも出現か！



好評につきオープニングフェアを10月31日まで延長

イラスト／是空とおる

取扱商品

マニア・ファン
必見アイテム多数あり
●ゲーム系書籍・コミック
●ゲーム系同人誌
●ゲーム系CD・ビデオ
●コスパショップ
特製コスチューム
●ゲームグッズ
・ゲーメストグッズ
・ソニークリエイティブ
・メーカー直卸！プレミアムグッズ
・ゲーマーズ特製グッズ・
オリジナルテレカ
e.t.c.

★各種イベント及び商品の、
チラシ・ポスターなどを
配布させて頂きますので、
お問い合わせ下さい。

コミックゲーマーズ直営ゲームフリークの店

GAMERS



初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

さあ！今月はマクハリでゲームショーだ！（JAMMAショー）
ということで、お知らせ○ 9月11日㈬〜13日㈮はお休みします。

ナックルジョー	8,000
鳴呼栄光の甲子園(F2サブ)	500
ゆうゆのクイズでGO!GO!(F2)	8,000
サンダーフォックス	12,000
ワイルドウエスタン(自作P付)	65,000
ピンポンキング	10,000
レインボーアイランドEX	16,000
キック&ラン(P無)	3,000
リングファイター	3,000
クイズ地球防衛軍(F2)	6,000
クイズ人生劇場(F2)	7,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クレヨンしんちゃん オラとあそぼ	3,000
マージャンクエスト(F2サブ)	7,000
グリッドシーカー	28,000
オペレーションサンダーボルト(P付/純正ガン)	38,000
ウイズ	22,000
アルペンスキー	38,000
データイースト	
エドワードランディー	50,000
ファイティングファンタジー	14,000
マジカルドロップ	10,000
ウルフファング	35,000
空手道(専用ハーネス付)	12,000
ジョー&マックリターンズ	15,000
タンブルポップ	6,000
ブレイウッド	25,000
ミッドナイトレジスタンス(P無)	5,000
アクトフェンサー	7,000
バルダーダッシュ(チャンピオンシップ)	20,000
B-ウイング	23,000
ウエスタンエキスプレス(海外版)	8,000
トライアウト	2,000
水滸演武(セガST-V用ロム)	2,000
プロテニス	2,000
ビックプロレスリング	3,000
ビックプロレスリング(?)	2,000
ワンダープラネット	15,000
ドラゴンガン(自作P)	38,000
ファンキージェット	7,000
ジャレコ	
湾岸戦争(メガシステム32サブ)	5,000
ザ・ロード・オブ・キング(メガシステム24サブ)	3,000
銀河任侠伝	20,000
フィールドコンバット	10,000
フォーメーションZ(海外版)	10,000
エクセリオン	4,000
エクセリオン(?)	3,000
D-DAY	15,000
ピンボ	6,000
アイレム	
ボンバーマン	6,000
ジオストーム	28,000
エアデュエル(システムM72)	12,000
10ヤードファイト	3,000

トンマ(サブ)	2,000
ぐっすんおよよ	7,000
ぐっすんおよよ(新品)	10,000
剣豪	9,000
サンダーブラスター	12,000
覇沙夢	2,000
メジャータイトルII	8,000
最後の忍道	20,000
アンダーカバーコップス	25,000
テクモ	
DEAD-OR-ALIVE(発売日未定)	予約受付中!
エイトフォース	12,000
ガズラー	20,000
サボテンボンバーズ	7,000
スターフォース	22,000
S·T·G	5,000
でろ〜んでろでろ(テクモマザーのサブ)	12,000
ボンジャック	12,000
ダイナマイトデューク	10,000
ラブリーカード(ポーカーゲーム)	5,000
クイズココロジー	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
能力向上委員会	8,000
クイズ学園パラダイス	2,000
ガンネイル	17,000
アルゴスの戦士(?)	10,000
ガンディーラー	3,000
リムロッキンバスケットボール	2,000
クイズ学園パラダイス	4,000
バンプレスト	
ウルトラマン	5,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	5,000
ガンダムEX-REVUE	8,000
東亜プラン	
ヴィマナ	8,000
アウトゾーン	10,000
ホラーストーリー	6,000
洗脳ゲーム テキパキ	12,000
スノーブラザーズ	9,000
日本物産	
アームドF	8,000
五目並べ	5,000
クレイジークライマー(海外版)	25,000
クレイジークライマー2(海外版)	28,000
早指し対局クイズハイホー	3,000
SNK	
アテナ	42,000
サスケVSコマンダー	45,000
バトルフィールド (P無)	3,000
ヴァンガード	28,000
スーパーチャンピオンベースボール	3,000
テクノスジャパン	
西遊降魔録	3,000
出世大相撲	6,000
WWFスーパースターズ	2,000

コンバットライブス	3,000
アトラス	
クラクラ・キラキラ大作戦(ST-V)	
(発売日、価格等未定・予約受付中)	
ブレイゾン	4,000
カネコ	
大江戸ファイト(血が出るよ〜ん)	20,000
富士山バスター	10,000
爆裂ブレイカー	12,000
ビィラップボーイズ	15,000
ギャルズパニックII	15,000
ビデオシステム	
F1グランプリII	3,000
ソニックウイングス	8,000
スーパーバレーボール	2,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ハットリス	3,000
ユニバーサル	
Mr.Do	15,000
Mr.Do(?)	8,000
Mr.Do(タイトー版)	15,000
Mr.Doキャッスル	16,000
Mr.Dovsユニコーン	20,000
サン電子(サンソフト)	
アラビアン	28,000
ザ・ギネス	15,000
上海III	30,000
中日本リース(ダイナックス)	
熱答クイズチャンピオン	3,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
ドンデン・ラバー	28,000
任天堂	
マリオブラザーズ	20,000
ドンキーコング3	30,000
VSテニス	8,000
VS野球	7,000
VS麻雀	7,000
UPL	
アクロバットミッション	6,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
バンダイク	4,000
ムスタング	10,00
その他	
スカッシュ	5,000
魔法大作戦	18,000
雷電II	38,000
セイブカップサッカー	5,000
キース&ルーシー(ssvマザー)	6,000
ガンバード	18,000
IQブロック	2,000
アンブッシュ	12,000
エアーウルフ	10,000
エキサイティングサッカー(?)	2,000
カベール	6,000

ガルフストーム	6,000
キングオブボクサー	3,000
クラッシュローラー	6,000
グランドクロス	セガ
スーパー上海	8,000
スカイスマッシャー	5,000
スティンガー	35,000
大王	22,000
ダブルウイングス	14,000
だるま道場	3,000
チャンピオンベースボール(純正P付)	5,000
チャンピオンベースボール	3,000
チャンピオンベースボール(?)	2,000
バスター	25,000
パチフィーバー(P無)	5,000
バルバルークの伝説	7,000
ファイヤートラップ	6,000
ブルーホーク	8,000
Mrクーガー	15,000
ミスタージャン	18,000
USクラシック(P無)	5,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PII	10,000
スーパーリアル麻雀PIII	18,000
スーパーリアル麻雀PIV(SSVシステム)	12,000
スーパーリアル麻雀PV	15,000
スーチーパイII(ロム、サブコネ付/メガシステム32)	10,000
トリプルウォーズ2	6,000
セーラーウォーズ	15,000
麻雀ハイパーリアクション(サブコネ付/SSVシステム)	18,000
麻雀バクハツ純情伝	2,000
個人教授	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀フライデー	2,000
ロイヤル麻雀	2,000
麻雀カメラ小僧	2,000
とってもE雀	4,000
グッとE雀	4,000
制覇	2,000
麻雀大予言	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀プリンセスリーグ(これは良いゲームだ♥)	5,000
リアル麻雀牌牌	1,500
リアル麻雀牌牌(?)	1,000
お雀子クラブ	2,000
お雀子館2番館	2,000
がんばれ珍さん大勝負	2,000
麻雀狂時代	2,000
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
麻雀コミック劇場	3,000
麻雀ナイト	2,000
ナイトギャル(古き良き時代の麻雀)	2,000

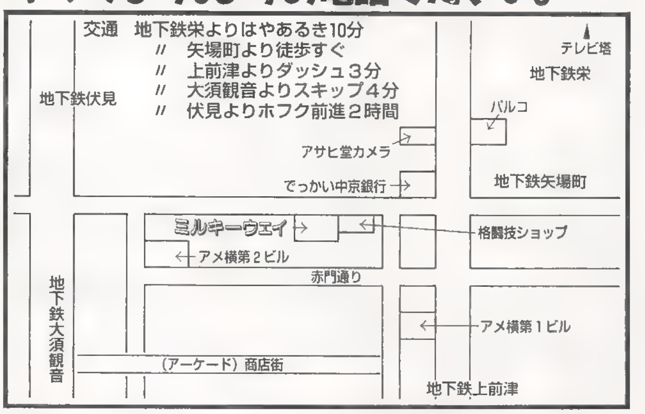
麻雀パチンコ物語	2,000
流派	5,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀大霊界	2,000
夜明けのカフェテラス	8,000
麻雀ベガス	2,000
麻雀世界の神秘	25,000
麻雀ビープショウ	2,000
麻雀シスターズ	2,000
スィートギャル	2,000
お嬢さん	2,000
雀豪	2,000
麻雀殺人事件(縦画面麻雀)	8,000
ジャントツスーパー	5,000
アイドルの秘密	5,000
麻雀女学園(実写版脱衣麻雀)	15,000
スーパーCD麻雀初体験(ロムキット)	2,000
AV2麻雀NO.2ルージュの香り(AVギャルのテープ無)	2,000
祇園花	4,000
花の舞	3,000
花銀河	20,000
コントロールBOX(中古)	
スーパーベガ21	50,000
Σ-AV3000	14,000
Σ8000TB	10,000
ベガ9000DX(オリジナルパネル)	35,000
ベガ9000DX(ヴァンパイアパネル)	40,000
パナツインロング	30,000
シグマAV3000セット(Σ6000TB×2)	35,000
筐体・モニター	
ニューアストロシティー(中古・美品)	180,000
エアロシティー(26インチ・中古)	70,000
コスモ(26インチ・3画面チェンジャー付)	45,000
MVS	
K.O.F'96	118,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
キングオブモンスターズ2	1,000
ザ・スーパースパイ	1,500
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	3,000
得点王	1,000
マジシャンロード	7,000
クロスソード	8,000
ぐるりん	3,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
痛快ガンガン行進曲	4,000
麻雀狂列伝	2,000
フットボールフレンジー	1,000
サッカーブロール	1,000
スラッシュラリー	2,000
MV-2(メモリカード使用可能)	38,000
(メモリカード1枚付)	

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。

アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
(本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります)



全国通信販売! リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ヴァンパイアシリーズの新作予約受付中!

プレステ!サターン! ウルトラ64!! ウ～ンすごい!

家庭用もここまできたか。ということで、君もいっしょにセクシーコマンドーをやろう!?……じゃなくてえっ～と、ゲーセンにはよくいくのでゲーメストは読んでいるが基板はやらない人、でも家庭用ゲーム(プレステ、サターン等色々)はよくやっている。とか今までミルキーウェイで基板を買ったことがない人、通販はなんかいやで自分でショップに足を運んで、直接買うという東京方面、大阪方面の人とか、とにかくみなさん! ぜひ、ミルキーウェイにせめて資料(在庫リストとか)だけでも請求してください。フートーに入れて郵便で送ります。お電話、おハガキおまちしてます。

カプコン

ストリートファイターⅢ 予約受付中! (発売日、価格等 未定)	
ヴァンパイアの新作 予約受付中! (発売日、価格等 未定)	
ストZERO2(ロム)	78,000
ストZERO(ロム)	TEL
X-MEN(ロム)	12,000
ヴァンパイア(ロム)	8,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	12,000
スーパーストⅡ(ロム)	3,000
スーパーストⅡX(ロム)	6,000
サイバーボッツ(ロム)	38,000
エイリアンVSプレデター(ロム)	TEL
パワードギア(ロム)	25,000
スーパーマッスルボマー(ロム)	12,000
D&D タワー・オブ・ドゥーム(ロム)	TEL
D&D シャドー・オーバー・ミスタラ(ロム)	TEL
19XX(ロム)	TEL
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	TEL
天地を喰らうⅡ(CPⅡダッシュ)	18,000
キャプテンコマンドー	18,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
戦場の狼Ⅱ(海外版)	14,000
バース	18,000
ストライダー飛竜	38,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡ'ターボ	8,000
マッスルボマー(CPⅡダッシュ)	10,000
USネイビー	22,000
ガンスモーク	28,000
アタックス(レーランド)	6,000
マッスルボマーデュオ(CPⅡダッシュ)	14,000
キャデラックス(CPⅡダッシュ)	24,000
パニッシャー(CPⅡダッシュ)	30,000
1943(コピー)	6,000
ブロックブロック(1P付)	10,000
クイズ三国志	2,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ殿様の野望2	5,000
ラストデュエル	17,000
チキチキボーイズ	35,000
CPSⅡマザーボード+(ロム)の場合	☞18,000
CPSⅡマザーボード単品	☞20,000

ナムコ

エクスバニア	6,000
ギャプラス	18,000
ギャラガ	16,000
ギャラガ(?)	7,000
クラックス(アタリ社製)	5,000
グロブダー	48,000
ワールドスタジアム'95	15,000
スカイキッド	30,000
スティールガンナー2(自作P付)	48,000
ゼビウス	15,000
ファイナルラップ3(PCBのみ)	10,000
ニューラリーX	38,000
ボスコニアン	35,000
JリーグVシュート	5,000
爆突機銃艇	23,000
ゼビウス(?)	10,000
ディグダグ	16,000
ドラゴンバスター	33,000
ドルアーガの塔	65,000
ナックルヘッズ	12,000
バラデューク	35,000
フォゾン	98,000
マッピー	25,000
リブルラブル	30,000
スーパーパックマン(海外版)(H付)	38,000
スーパーパックマン	48,000
デンジャラスシード(システムⅠ)	18,000
ピストル大名の冒険(システムⅠ)	16,000
ロンパーズ(システムⅠ)	33,000
インディージョーンズ(アタリ)	35,000
妖怪道中記(システムⅠシークボード)	18,000
ドラゴンセイバー(システムⅡ)	30,000
バーニングフォース(システムⅡ)	20,000
未来忍者(システムⅡ)	35,000
メルヘンメイズ(システムⅠ)	42,000
コズモギャング・ザ・パズル	5,000
モトス	65,000
パックランド(ハーネス付)	48,000
ワンダーモモ(システム86)	78,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ(ロム)	6,000
倉庫番DX(システムⅠ)	15,000
エメラルディア(結構遊べるよ～ん)	3,000
スーパーワールドコート	6,000
グレートスラッガーズ	2,000
ニューパックワン(パックマン)	22,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
ナムコクラッシックvol.1	35,000
アサルト(純正P付)(システムⅠ)	70,000

コナミ

GXマザー	30,000
ツインビーヤッホー!(システムGXサブ)	5,000
極上パロディウス(システムGXサブ)	5,000
対戦ぱずるだま(システムGXサブ)	5,000
ロープマン(ロックンロープ)	15,000
Qバート	65,000
恋のホットロック	65,000
グラディウス(特製H付)	45,000
グラディウスⅡ	33,000
グラディウスⅢ	33,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	5,000
XEXEX	28,000
パロディウスだ!	8,000
出たな!ツインビー	8,000
究極戦隊ダダンダーン	45,000
ジュノファースト	25,000
ジュノファースト(海外版)	15,000
ハードパンチャー(ツイン16ロム)	3,000
ブーヤン	30,000
ブータン(ブーヤン)	15,000
シティーボンバー	22,000
タイムパイロット(?)	12,000
タイムパイロット'84	28,000
サーカスチャーリー(?)	6,000
ハイパーオリンピック	15,000
ピットファイター(アタリのハズレ?)	10,000
スクランブル(?)	15,000
スーパーヘリ(?)	10,000
ミスティックウォリアーズ	35,000
ジャングラー(?)	12,000
アミダー(?)	8,000
バイオレントストーム	35,000
クイズ学問のススメ	3,000
メタモルフィックフォース	38,000
サプライズアタック	5,000
イーアルカンフー(?)	5,000
魔獣の王国(ツイン16)	50,000
サンダークロス	25,000
沙羅曼蛇	38,000
(沙羅曼蛇・純正パネル)	7,000

セガ

ストライクファイター(基板のみ)	25,000
(自作P〈スロットル付〉を付ける場合は+2万円	
ダークエッジ(システム32)	25,000
ゴールデンアックス2 デスアダーの復讐(システム32)	40,000
バーニングライバル(システム32)	20,000
ソニック・ザ・ヘッジホッグ (システム32サブ/P無)	3,000
ザ・Jリーグ1994(システム32サブ)	3,000
エイリアンストーム	5,000
エースアタッカー(システム16)	5,000
フラッシュポイント(システム16)	5,000
ぷよぷよ	6,000
ぷよぷよ通	12,000
アラビアンファイト(システム32)	24,000
ドラゴンボールZ VRVS(システム32)	14,000
マイケルジャクソンズムーンウォーカー	18,000
シャドーダンサー(システム18)	12,000
ウォーリーをさがせ!(P無)	2,000
ダイナミックC.C(自作P付)	15,000
ヘビーウェイトチャンプ(自作P付)	22,000
アレックスキッド(システム16)	20,000
モンスターランド	10,000
モンスターレア	10,000
チョップリフター	7,000
ザクソン(ハーネス付)	25,000
4Dウォリアーズ(コアランド)	28,000
ヤマト	28,000
フラワー	12,000
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ(システム24)	6,000
ボナンザブラザーズ(システム24)	7,000
クイズ宿題を忘れました(システム24)	6,000
ラフレーサー(システム24)	8,000
ゲイングランド(システム24)	68,000
グランドクロス(P無)	2,000
コラムスⅡ	3,000
スタックコラムス	2,000
スパイダーマン(システム32)	18,000
MVP	5,000
タントアール	3,000
登龍門	3,000
ペンゴ	18,000
ペンゴ(?)	10,000
レッスルウォー	2,000
ブロクシード(システム18)	6,000
スタックコラムス	2,000
エジホン探偵事務所(ST-Vロム)	2,000
バーチャリミックス(ST-Vロム)	5,000
バーチャキッズ(ST-Vロム)	15,000
ばくばくアニマル(ST-Vロム)	2,000
ファイナルアーチ(ST-Vロム)	2,000
ファンキーヘッドボクサーズ(ST-Vロム)	5,000

タイトー

レイストーム(7月下旬発売)	198,000
ダライアスⅡ(2画面筐体!!) (高さ:約170cm横:約85cm奥行:約140cm)	120,000
究極タイガーⅡ(F3サブ)	5,000
逆鱗弾(F3サブ)	10,000
ダライアス外伝(F3サブ)	12,000
ハットトリックヒーロー'95(F3サブ)	5,000
パズルボブル2(F3サブ)	18,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(F3サブ)	2,000
エレベーターアクションリターンズ(F3サブ)	8,000
F3マザー	45,000
ライトブリンガー	42,000
MJ-12(F2サブ)	3,000
ナイトストライカー(純正P(スピーカーも付いてる)付)	110,000
ヴォルフィード	10,000
メタルブラック(F2)	38,000
ダイノレックス(F2)	10,000
パズニック	5,000
キックスタート	3,000
スペースインベーダーDX	4,000
リターンオブザインベーダー	12,000
スーパーQix	8,000
ファニーマウス(中央リース)	18,000
Dr.トッペル探検隊	6,000
グレートソードマン	10,000
スラップショット	8,000
パラメデス	4,000
チャイニーズヒーロー	3,000
ジャングルキング	33,000
ジャングルキング(海外版)	25,000

★おしらせ★…このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXおまちしています。…P.S.初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295

FAX.052-262-2373

住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間 お店…………11:00AM～7:30PM

通販TEL……10:00AM～10:00PM

毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので(…たぶん)、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  (自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。)
- ●初心者、大・歓・迎!!(これから始めようと思っている人、気軽にTELください)。
- ●ハーネスだけの注文もOK!(できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います)
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK!

いよいよ2学期!勉強もがんばれ!!

対戦アイランド

対戦マナースペシャル

今回は対戦マナーに関する話題でまとめてみた。みんなも一緒に考えてみてほしい。

案内役：むねたつ

前々号にて、「対戦マナーとかで感じてることとか経験したことなどを送ってくれ」と書いたら、そりゃもう来た来た、たくさん来ました。やっぱり、みんないろんな経験をしとります。

ってことで、今回は対戦マナースペシャルと題して、その話題のおたよりを中心にまとめてみた。みんなの心の叫びを感じてほしい。

おたより1 出の速い技をスカしていたら…

★先日、八王子のゲーセンで鉄拳2をやっていたときのことです。そこには対戦台が3台もあり、50円ということもあって盛り上がっていました。

しばらくゲームをしていた後、後ろで人の対戦を見ているとミシェールでプレイする人がいるのを見つけました。ちなみに、僕の持ちキャラは鉄拳1のころからミシェールです。その人が使うミシェールは、出の速いカウンター狙いの技（虎身肘や連拳）やパンチからのコマンド投げ、そしてしゃがみ状態からの後掃腿をメインに使っていました。同キャラ対戦はあまり機会がなかったので、乱入してみました。

とりあえず勝ったのですが、その後、本で肩を叩かれ、振り向くとその対戦した人が話しかけてきました（ちなみに、ボクはそのとき対戦中）。その人は「相手の技をスカして反撃するやり方はやめたほうがいいよ。そんな攻撃が当たるのは当たり前なんだから」とか「連拳や虎身肘でもっと攻めなくちゃダメだよ」とかいろいろ言われました（説教みたいだったです）。

確かに、そのときのボクのプレイスタイルは防御がかなり多かったと思いますが、それはその人が出の速いカウンター狙いの小技で攻めまくる人だったからです。相手によって自分の攻め方を変えるのは当然ではないでしょうか?それに攻め方や使う技は、その人の個性が出るものであり、使う技まで他人に自分の考えを押しつけるのは間違っていると思います。

僕の考え方は間違っているのでしょうか?

その人と一緒にいた人たち（確か5～6人）も同じ意見なのでしょうか?これを読んでいたら、意見を送ってもらえるとうれしいです。

（東京都　はいっやっ君）

☆いわゆるプレイスタイルな問題。次のようなおたよりもある。

おたより2 もっと楽しもうよ!

★最近、「削り殺し」をよく思わなくなってきた。なぜなら、もしそのとき自分の体力に余裕があるなら「勝っているのになぜ削る!」と思うし、余裕がなくてお互い削ったら勝ちというときなら「せっかくの接戦に水をさすな!」という気分になるからだ。

とくにストZERO2におけるOCの飛び道具連打削り、起き上がりに飛び道具を重ねるといった行為をみると、「おまえら、そんなことして楽しいか?」と言いたくなる。まあ、要は対戦を楽しむか勝つかなんだろうけど。

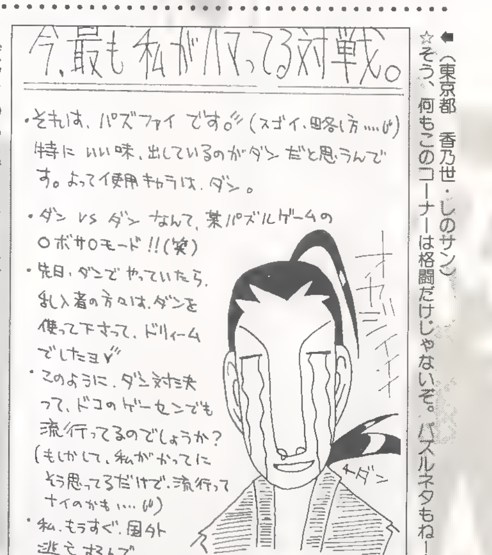
最近、楽しむ人が減っている。とても悲しい。もっと楽しみましょうよ!

PS　都内ゲーセンでサイバーボッツのあるゲーセンを教えてください。

（東京都　野村東美君）

☆おたより1の意見では、極論からすれば（ちと違うと思うが）「どんなプレイスタイルでもいいじゃないか!」ってことで、このおたより2では「そうじゃなくて、もっと楽しむことを考えて対戦しようよ!」という内容だ。

みんなの意見、いろいろと聞きたい。



⬅（東京都　香乃世・しのサン）
☆そう、何もこのコーナーは格闘だけじゃないぞ。パズルネタもね!

おたより3 ボクは中学生 相手は高校生…

★ボクはダン（ストZERO2）を使っててヒドい目にあいました。ダンで対戦してて5回続けて同じ人に勝ったら、その人が「テメー、何回勝ってんだよ!」と言ってきて、サイフで顔や鼻を7～8回なぐりつけてきました。しかも、めくりJ中K↓しゃがみ中K↓我道拳 or 断空脚をハメだと言われました。挑発はしてません。そのあと無理矢理負けさせられた。店員は見て見ぬフリ。なぐられっぱなしでボクは何もできなかった。相手は高校生3人、ボクは中学生で1人。自分の力のなさに情けなくなった。

（東京都　やめろオー君）

☆こんなおたよりがほかにもいくつかあった。ゲーセン側は、こういうマナー違反…というかタダの不良としか思えないような連中を締め出すようなことはできないのだろうか?このままだと、結局弱いモノが泣き寝入りで、ますますゲーセンに人が来なくなるぞ。このままじゃ「結局は不良の溜まり場だ」って思われても仕方がない。



➡（東京都　牧野涼さん）
☆家庭用でも出始めたZERO2。まだまだ対戦盛り上がり!

おたより4 相手をおちょくるのが快感!

★バーチャ2、シュンで乱入してさんざんおちょくるような闘い方で勝ったら、相手が「練習してたんだ。入ってくるんじゃねーよ」といってペチペチと頬を叩かれた。ふざけんなこの野郎!と思ったが、相手は地元で一番の不良校。おまけにそのゲーセンはその学校のすぐそばにあるため、周りには同じ制服きたヤツが何人もいたので、全員でフクロにされっかなーなんて考えているうちに相手は外に出て行った。

別のゲーセンで'95をやってるとき、これまた倒した相手がにらみつけてきたので、こちらは思いっ切り鼻で笑ってやった。するといきなりボクの脇に置いてあるカバンに蹴りをかましてきた。「なにしやがる」と言ったら、またもや頬を叩かれ、「忠告だ。待つんじゃねー!」と同じようなセリフを言われた。ブン殴ってやりたかったが、当時我が家ではゲーセン禁止令が発布されていたため、警察沙汰になっ



て親にバレたらシャレにならんので涙を飲んでこらえた。ケンカそのものは気にしないのだが、親にバレるほうが恐ろしかった。
　大体、こっちのチームはチン、チャン、チョイであっちは京と庵＋α（忘れた）。これはダイヤグラムなら10対0でもおかしくないと思えるほど、こちらが不利。特にチンはジャンプが自殺行為なので必然的に地上戦になってしまう。それが気に入らなかったのかどうかはわからないが、手を出してくるやつはゲーマーとして最低だと思う。
　ちなみにボクのモットーは「いかにして相手をおちょくるか」で、ZERO2などでもゲージすべてを挑発に使うなどする。対戦後に相手が「ムカツクー」と言おうものなら、至上の快感に身が包まれる…といった感じです。
　しかし、やはり台を蹴ってくるのはやめてほしいと思う。自分がヘタなのをやつあたりするのは他人の迷惑だ。
（宮城県　紅茶党君）
☆確かに直接相手に手を出してくるヤツは最低だと思うが、その原因は自分自身にもあるんじゃないのかなあ？と感じたりもするけど、どうだろう？

誰だっておちょくられれば怒るし、血の気が多いやつだったら台を蹴ったり本人に直接攻撃を仕掛けてきたりするだろうし…。
　しかしまあ、人それぞれでいろんな楽しみ方を持っているんだなあ。

おたより5 対戦台を隣同士に！

★最近の対戦マナーの悪さにはうんざりです。鉄拳2だとほとんどガード不能のような連携ばっかり使ってきたり、体力がリードすると待ちに入ったり…。
　一体、彼らは何を考えているのでしょうか？ボクには、相手に対する嫌がらせとしか思えません。そんな人には乱入したくないし、されたくもありません。だけど、対戦台は増える一方で、乱入しなくてもされてしまいます。
　そして駆け引きなどまったくない単なる意地のぶつかり合いが展開されるだけです。こんなことばかり続いているので、ボクは対戦そのものが嫌になってきてます。
　そこで提案したいのですが、対戦台を向かい合わせにするのはやめて、隣り合わせなどにして、対戦をやるときに「お願いしま～す」の一言ぐらい相手にかけて、それから対戦し終わったら両者「ありがとうございました」と一礼するという「挨拶」の習慣を身につけてはいかがでしょうか？
　ゲームとはいえ、対戦だって立派なコミュニケーションです。最初のうちは恥ずかしいかもしれませんが、そこはゲーセン自体にも協力してもらうなどして、ぜひとも取り入れてほしいことだと思います。そうすれば対戦マナーもおのずとよくなるはずです。
　とにかく、このままではいつか必ず対戦はすたれると思います。それを救うのは、他ならぬみなさんの「対戦マナー」にかかってます。
（愛知県　河辺剛君）
☆隣同士でやっているゲーセンもありますよね。そこだと、こういったマナーはどうなんでしょうか？ちゃんと挨拶等はやっているんでしょうか？これに関しても意見をお待ちしてます。
　ってことで、対戦マナースペシャル、いかがだったかな？また第2弾、3弾とやっていきたいと思っている。
　みんなのおたより、引き続きまっているぞ！

※お詫びと訂正
　本誌8月15日号（7月15日発売）の当コーナーにおきまして、ゲームセンター「ヤングプラザジャンボ」の電話番号が間違っておりました。正しくは「0720-27-6102」です。読者のみなさまおよび関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。



➡（東京都　日向遼サン）
☆スーパーマッスルボマーを探してますハガキ。みんなの近所にあるかな？

特別企画　ギャルゲー大特集♥

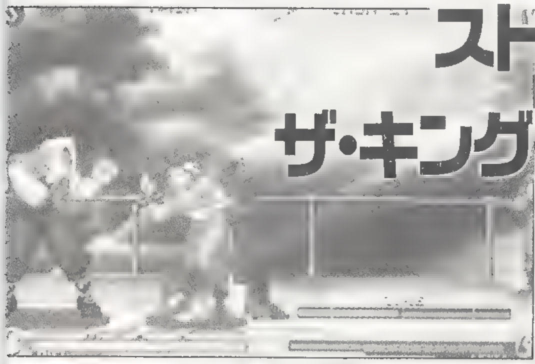
エルハザード(SS)
同級生～*if*～(SS)
同級生2(PC-FX)
ときめき対戦ぱずるだま(PS/SS)
シルエット☆ストーリィズ(PS)
るぷぷキューブルプ☆さらだ(PS)



©NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY elf

特別付録
ヒロインドリームB2ポスター

より深く！極めろ攻略道!!



©CAMCOM CO., LTD.

ストリートファイターZERO2(PS/SS)
これで対戦も余裕っス！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(NEO・GEO CD)
新キャラを徹底解剖

TOBAL NO.1(PS)
技の駆け引きを極めろ！

ファイティングバイパーズ(SS)
奴のアーマーを破壊せよ!!

ポリスノーツ(SS)
初心者のためのシューティング講座

※内容等は変更になる場合があります。

期待の新作速報

サクラ大戦(SS)
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
(NEO・GEO CD)
BLUE BREAKER(PC-FX)
ファイナルファンタジーⅦ(PS)
女神異聞録～ペルソナ～(PS)

Vol.21
毎月第2・第4金曜日発売

GAMEST EX

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 ©RED 1996



定価
480円

9月13日(金)発売

ゲーメストEXPOも無事終了し、ホッと一息の編集部だが、イベントに来てくれた皆も楽しんでくれたかな?そうだと嬉しいぞ。

MOVIE

この秋期待のムービー ドラゴンハート

RPGの王道ストーリーといえば中世ヨーロッパあたりを舞台に勇者が何らかの目的達成のために敵と闘いを繰り広げる…だいたいこのようなモノであると思うんだけど、こんなロープレの世界をそのままビジュアル化したような映画が9月上旬より全国東宝洋画系で封切られるぞ。

その名も「ドラゴンハート」というこの映画は監督ロブ・コーエン（ドラゴン／ブルース・リー物語）、脚本チャールズ・エドワード・ポギー（ザ・フライ）の他、あの「ジュラシック・パーク」で世間の度胆をぬいたILMの視覚効果チーム等の豪華スタッフが総力を結集！

時は10世紀、ドラゴンを倒すことに執念を燃やす勇敢な騎士ボーエン（デニス・クエイド）と、最後のドラゴン「ドレイコ」（ショーン・コネリーが声の出演）は、人間とドラゴン双方の名誉をかけて戦うが、お互いに実力が拮抗しているため決着がつくことはなかった。いつしか友情の芽生えたボーエンとドレイコは、行動を共にするうちある一人の少女に出会う。その少女カラ（ディナ・マイヤー）は自分たちを苦しめる非道な暴君アイノン（デヴィッド・シューリス）に立ち向かう農民グループのリーダーだった。カラと共に暴君アイノンに戦いを挑むボーエンとドレイコだったが、ドレイコとアイノンの間には数奇な運命が…。

映画好きの君にはぜひともおススメだ！


体長13メートルの竜「ドレイコ」が動く姿は圧巻。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHE

OTHERS

カプコンのスクリーンセーバー登場!!

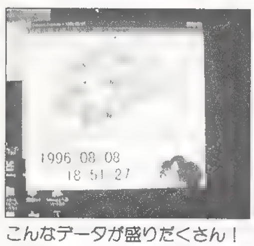
去年の暮れにウインドウズ95が発売されて以来、パソコンが身近になってきた。そうなればソフトもたくさん出てくるわけで、中でもスクリーンセーバーや壁紙などを集めたものは各社から様々なものが発売されているよね。

と、そんな中で、ついに！ようやく我らがカプコンのオリジナルキャラクターを使った「カプコンスクリーンセーバー」が発売された。

ヴァンパイアハンター、ストリートファイターZERO2、サイバーボッツのキャラでスクリーンセーバーはもちろん、壁紙、カレンダー、時計、各種SEデータなどがたんまりと収録されている。これさえあれば、キミのパソコンはカプコン一色になるぞ。

購入方法はインターネットで左記のホームページにアクセスして申し込もう（HPでしか購入できない）。

●ホームページURL
http://www.gaiaweb.com/capcom/



こんなデータが盛りだくさん！

PRESENT

エヴァフリークに朗報

96年3月に惜しまれつつもTV放映が終了した「新世紀エヴァンゲリオン」。

最近の相次ぐビデオ、LDの発売や97年夏の映画化決定などで、その人気は衰えるどころかますます熱狂的な信者を増やしつつある。

そんなエヴァフリークに耳寄りな情報だ。

8月下旬にトレーディングカードシリーズ「カードダスマスターズ」の第3弾として「新世紀エヴァンゲリオン」が発売されることが決定した。

知らない人のために説明しておくと、トレーディングカードとはバンダイが児童向けのコレクションカードシリーズで培ったノウハウを駆使した大人のための本格的なトレーディングカードである。

マルゲ屋でも大々的に売り出すので、欲しい人は何がなんでもゲットしよう。

今回、「新世紀エヴァンゲリオン」トレーディングカード15パック入り中箱を2名様にプレゼント。住所、TEL、名前、年齢を明記して編集部までハガキをおくってね！


発売元セガ・エンタープライゼス、製造元バンダイ

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

LD VIDEO

ライム、OVAデビュー!!



第1巻に出演している役者（声優）さんたち。

プレステ、サターンなどで大人気の「宝魔ハンターライム」が待望のOVA化！

キャラデザはゲームと同じく中嶋敦子で安定。声優も同様だ。内容!?まずは主役の声優のコメントを聞いてくれ。

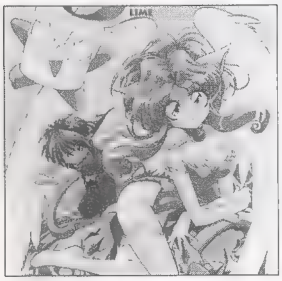
「とりあえず全3巻みたいですけれど、調子がよければ続くそうなので、たくさんいる素敵なキャラを皆出してあげたいから、応援よろしくお願いいたします（ライム役玉川紗己子）」、「ゲームの頃から凄く好きなキャラなので嬉しいです。永く続くともっと嬉しくなるので、ぜひ皆さん買って見てください（バース役山口勝平）」と面白さ保証付きだ。

第1巻は初回限定特典として、本編では未使用の設定"幻の女王様ライム"を封入。10月25日の発売をただ待つんじゃなくて、予約しておくのがベストやね。ビデオ、LD共に5800円（アスミックより）だ。

ライムの情報が知りたい！という人はオフィシャルFCができたので、案内TEL03-3235-5625にダイヤルして入会してしまおう。各種特典が君を待っているぞ。

最後にインフォメを読んでくれた人の中から2名様に、アフレコ台本（出演者サイン入り）をプレゼント！

ハガキに必要事項を記入の上、ゲーメスト編集部インフォメーション「ライム台本くっださいな」係まで（発表は発送をもってかえさせていただきます）。



コレガ1巻めのジャケットイラスト。

OTHERS

カネコのホームページが新しくなったぞ!

カネコホームページ

http://www.alpha-web.or.jp/kaneko/

ゲームメーカーの（株）金子製作所がホームページを更新したぞ。

内容的には前回以上にリンクを多く増やし、サウンド、CGムービー等を多く取り込み、新作情報も充実。

興味のある人は即アクセスしてみよう。

＊カネコ新着情報
（新作情報・ニュースリリース・求人情報）
カネコの新作ソフト等をビジュアルにて大公開！
＊カネコゲーム一覧
（アーケード・コンシューマ）
カネコのソフト一覧、懐かしのソフトから
海外バージョンまで一挙公開!!
＊フロント・ロウ
（アミューズメントエリア・インターネットカフェ）
ゲームスポットフロント・ロウ！インターネット
カフェも充実!!
＊全日本GT選手権
（1995年・1996年）
スポンサー活動にも力をそそぐカネコから
GTのビジュアル情報!!
＊KANEKO COMPANY INFORMATION
もっとカネコを知りたい、カネコで働きたい人へ！

いっとけ、今のうちに。

ゲーメスト&コインジャーナル共催

第9回ゲーム懸賞論文 募集中!!

賞金&賞品

最優秀賞……賞金5万円（1名）
1席……賞金3万円（2名）
2席……賞金2万円（2名）
3席……賞金1万円（2名）
佳作……賞品（数名）

ブツブツ言わずに書いとけ

「論文」だからってエラソーなことを書かなきゃダメってことはないぞ。テーマが自由っていうのも、できるだけ素直にキミの意見を書いてほしいから。ゲームに関して日頃疑問に思っていることや不満を感じるところ、こうすればもっとゲームが楽しめる、といった提案、ゲームにまつわる思い出話など、普段仲間内でボヤいていることや心の奥にしまっているようなことなんかを書いてみてくれ。キミの論文がゲーム業界の流れを変えるかもしれないぞ。時は流れている。言いたいことがあるのなら、今のうちだ。

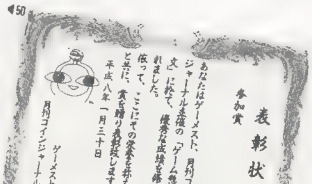
入賞して、載っとけ

入賞作品（最優秀賞〜3席）は例年通りゲーメストやコインジャーナルに掲載していくぞ。今この一瞬でさえもゲーム業界をリードしつづけるこの2大誌誌上でキミの意見・主張を世に知らしめるチャンスだ。キミの論文が業界を震撼させる日は近い!?

他人事ではありません

当懸賞論文は、決してプレイヤーのみを対象としたものではありません。プレイヤー、オペレーター、メーカー、マスコミ。立場の違うあらゆる人々の意見が集まってこそ当懸賞論文の意義があるというもの。業界関係者各位のご応募お待ち致しております。

応募者全員、記念テレカもらっとけ!



応募の決まり

■テーマ・応募資格
テーマはゲームに関するものなら自由。プレイヤーのキミはもちろん、ゲームセンターに勤務、または経営されている方、またはメーカーの方など、ゲームに携わるすべての人に応募資格があります。

■原稿量
400字詰めの原稿用紙5〜10枚（原稿量の過不足は280字以内としてください）。

■注意点
原稿の最後には欄外もしくは別紙に「住所・氏名・年齢・電話番号」を明記してください（ペンネーム希望の方はその旨併記していただければ対応します）。

■締め切り
9月30日（月）消印有効

■宛先
〒101 東京都千代田区内神田1−11−4 ㈱新声社 ゲーメスト編集部 ゲーム懸賞論文係

■入選者発表
ゲーメスト1・15／1・30合併号（12月27日発売）予定

すばらしい本屋さん119軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央１町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル１F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武冨ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704　FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401　FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722 24 4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092 871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

- ストII　波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編　～紅い月の魔女～　定価570円
- ストリートファイターII（外伝）　ウルティメット・タワーズ①　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク①　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編　～終わらない春～　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

速攻生徒会②　小川雅史　定価500円	冊
極上パロディウス　岩尾奈美恵　定価850円	冊
コンティニュー？　ひさの瑠珈　定価680円	冊
ヴァンパイアハンター②　藤田丈士　定価850円	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー②　定価780円	冊
キャプテンコマンドー②　戸橋ことみ　定価850円	冊
ワールドヒーローズ2④　雑君保プ　定価850円	冊
KOF'95　4コマ決定版　定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー②　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③　定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版　定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー　定価780円	冊
ストリートファイターZERO②　中平正彦　定価550円	冊
出たな！ツインビー③　吉崎観音　定価850円	冊
ギース・ハワード外伝　天獅子悦也　定価850円	冊
KOF'94外伝④　鷹岬諒　定価550円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑦　定価580円	冊
サムライスピリッツコミックアンソロジー　定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル①　MONDO秀　定価980円	冊
ストZERO2コミックアンソロジー　定価780円	冊
鉄拳2　式田典史　定価850円	冊
	冊

月　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆９月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト９月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、196ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは９月30日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　　〕〔　　　　　〕〔　　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　　　　　　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　　　　　　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　　　　　　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字･イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品名	定価	数量
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
鉄拳2	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO2	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数　　冊

条件

書名

担当者

定価

回　巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 □□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（9月30日号）

キリトリ線

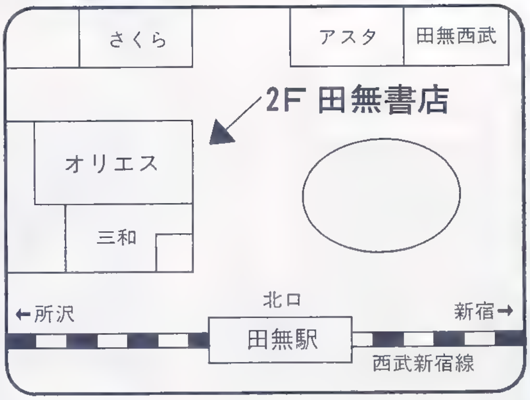
(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他	

※の部分は○でお囲みください

今月の本屋さん：田無書店

田無市は、東京都のほぼ中心の所にあり、どこへ行くにも便利な交通の要所です。六都科学館・田無タワー等があり、最近ニュースポットとして注目されている町です。
当店は西武新宿線の田無駅北口から50メートルの所にある西武線最大の書店です。品数も豊富で、特にゲーメスト増刊・ムックは常に20数点の品揃えとなっております。
お客様には最大のサービスと笑顔で奉仕しております。
田無書店へぜひお立ち寄り下さい。





営業時間 10:00～24:00
（第２・３木曜日休業）

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）	500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号）	550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー	
No.138（'95年3月15日号）	550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!	
No.139（'95年3月30日号）	500円
No.140（'95年4月15日号）	500円
No.141（'95年4月30日号）	530円
No.142（'95年5月15日号）	500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）	550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック	
No.145（'95年6月30日号）	550円
付録：PERFECT II	
No.146（'95年7月15日号）	550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線	
No.147（'95年7月30日号）	530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト	
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）	550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP	
No.151（'95年9月30日号）	530円
No.152（'95年10月15日号）	550円
No.154（'95年10月30日号）	530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典	
No.155（'95年11月15日号）	500円
No.156（'95年11月30日号）	530円
No.157（'95年12月15日号）	500円
No.159（'95年12月30日号）	530円
No.160（'96年1月15日号）	530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）	550円
No.164（'96年2月29日号）	550円
No.165（'96年3月15日号）	550円
No.166（'96年3月30日号）	530円
No.167（'96年4月15日号）	530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ	1200円
付録：ストIIダッシュポスター	
スーパーストリートファイターII	1280円
付録：スーパーストII特大ポスター	
スーパーストリートファイターIIX	1280円
付録：スーパーストIIポスター	
ヴァンパイア	1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.153（'95年10月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD　VOL.3	
No.158（'95年12月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD　VOL.4	
No.161（'96年1月15日号増刊）	780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻	
No.163（'96年2月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD VOL.5	

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターIIX	3500円
付録：Macintosh対応CD−ROM	
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	
付録：巨大ポスター	1280円
No.3　豪血寺一族2	1680円
付録：スーパーアレンジCD	
No.4　真サムライスピリッツ完全版	1380円
付録：真サムライスピリッツポスター	
No.5　バーチャファイター2　Act.1	780円
No.6　ダライアス外伝	980円
No.7　スーパーリアル麻雀PII	1980円
No.8　鉄拳	980円
No.9　ギャラクシーファイト	980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2	1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター	1380円
付録：描き下ろしB2ポスター	
No.12　餓狼伝説3	1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター	
No.13　天外魔境真伝	1280円
付録：B2サイズポスター	
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
No.15　鉄拳2　Act.1	780円
No.16　ストリートファイターZERO	1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター	
No.17　カプコンイラストレーションズ	2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3	980円
No.20　サイバーボッツ設定資料集	1800円
No.21　アーケーダー	880円
No.23　鉄拳2ACT2	1280円
No.25　闘神伝2	980円
No.26　ファイティングバイパーズ	980円
No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1380円
No.30　ソウルエッジ	1200円
No.32　バーチャロン	2000円
付録　B2サイズポスター	
No.34　ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	1480円
No.35　ストリートファイターZERO2	1380円
付録　B2サイズポスター	
No.36　スーパーリアル麻雀PVI	1800円
付録　B2サイズポスター	
No.38　サイキックフォース	1800円
No.39　SNKイラストレーションズ	2000円
No.40　SNKコレクション設定原画	1200円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

ボクの夏が終わる…

DISC BOX

今号の新作情報

ボイスチェンジャー Vol.1 ―卒業編―



1996年8月21日発売
NECアベニュー
CD：NACL－1233～34
価格：¥3300（税込み）2枚組

この2枚組CDは、フルボイスディスクとチャレンジディスク台本で構成され、フルボイスディスクには完成版のドラマが、チャレンジディスクにはオリジナルキャラクターの小野亜理沙の音声を無音化したアフレコ用ドラマが収録されている。完成版ドラマで楽しむこともできるが、ここはやっぱりアフレコ用ドラマにチャンジするしかないでしょう！台本もあるし！本物の声優たちと共演できる！

ナムコ・オリジナル・ミュージックス 鉄拳2 STRIKE ARRANGES



1996年8月21日発売
NECアベニュー
CD：NACL－1238
価格：¥2500（税込み）

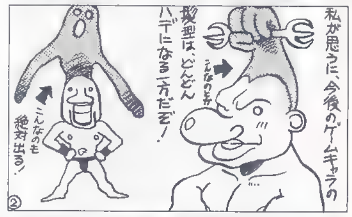
ゲームサウンドシーンからサウンドシーンへ史上最強の6チームが集結！鉄拳2のオリジナルサウンド、全56曲の中から、各チーム2曲をピックアップし、オリジナルの味を残しつつ1曲5分以内で好き放題にアレンジするというもの！そのチーム（アレンジャー）は、飯野賢治氏、飯田和敏氏、佐藤大氏、安藤董太氏、伊藤ヨシユキ氏、そしてNAMCO新浦島青年団（このチームだけ3曲！）だ。

ゲーメストビデオ バトルガレッガ



1996年8月30日発売
新声社
VHS：GV－26
価格：¥5800（税込み）
付録：バトルガレッガCD

超硬派シューティングゲームが攻略ビデオとなった！稼ぎを中心に収録された作品。なんと今回はCD付き。



ずるずる

この本が出る頃、まだ私は南半球にいることでしょう。そう、なんと今年もニュージーランドへスキーへ行くことにしやした。だって夏もスキーしたいんだもの。ザウスはジャマな中高生ばっかで混んでるし…。無事に日本へ帰ってこれれば「ま～」もこれ読めるかな。ったくいいぜ学生は！夏休みがあって！ってオレも休んでるってか！

TOP10 7/1～7/31㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	2	61	バーチャロン オフィシャルサウンドデータ	TE	TYCY－5486	2000円
	2位	―	41	ストリートファイターZERO2 外伝	VE	VICL－8201	2800円
	3位	1	34	ストリートファイターZERO2	VE	VIZL－24	3200円
	3位	―	34	ストリートファイターZERO2 REMIX	VE	VICL－2172	2000円
	5位	3	29	ときめきメモリアル SOUNDコレクション3	KR	KICA－7706	3000円
	6位	―	27	ツインビーパラダイス3 Vol.1	KR	KICA－7705	3000円
	7位	―	25	ツインビーパラダイス3 Vol.2	KR	KICA－7710	3000円
	7位	7	25	ヴァンパイアハンターダンスレボリューション	MR	VOCR－5011	2800円
	9位	―	23	ときめきメモリアル SOUNDコレクション2	KR	KICA－7701	3000円
	9位	―	23	Happy!Happy!Happy!	KR	KICS－7601	3000円
ビデオトップ10	1位	1	166	ストリートファイターZERO2	SS	GV－25	4800円
	2位	―	86	ストリートファイターZERO2 大会	SS	GV－26	4800円
	3位	2	24	バーチャロン	CR	COVC－4726	4800円
	4位	7	15	REALBOUT餓狼伝説	SS	GV－24	4800円
	5位	―	11	ヴァンパイアハンター大会	SS	GV－16	4800円
	5位	―	11	KINZOKU	TE	TYVY－5012	4900円
	7位	3	9	ファイティングバイパーズ	CR	COVC－4724	4800円
	8位	―	7	SUPERストリートファイター2X	SS	GV－009	4800円
	8位	―	7	極上パロディウス	SS	GV－11	4800円
	8位	―	7	新世紀エヴァンゲリオン 06	KR	KIVA－254	5300円

TE：東芝EMI VE：ビクター・ミュージックエンタテインメント MR：MEMレコード
KR：キングレコード CR：コロムビアレコード SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

2位から1位へ。逆転でバーチャロンがトップへ。逆に1位だったゼロ2は3位。だがゼロ2関係が2位、4位と入った。バーチャロンもこういった展開に出ると上位を独占できそう。

ヴァンパイアハンターものが7位でがんばっている。

ビデオ編

今回も1位はガッチリ守ってゼロ2。2位には大会ものが入った。

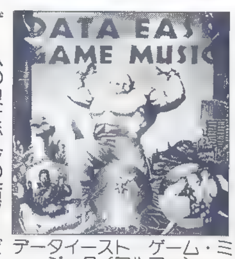
パワーが落ちたのはバーチャロン。ここらあたりが限界かという感じ。2作目が出るといいかも。

以下は復活ものが多い。いいものはいつでも上へ来れる。

今号のオススメタイトル

先日行われたGAMEST EXPOで見た「チェルノブ」のコスプレ！良かったっス。わかんねえだろうなぁ、あのゲームの良さが今の若ゾーどもにゃー！で、今回オススメするCDっつうのは、そう、そのチェルノブの入った「データイースト・ミュージック」。

この中には、「カルノフ」もあるし、ダーウィン4078、スーパーリアルダーウィンも入っている。デコを100％知るならこの1枚からだ！



データイースト ゲーム・ミュージック（アルファ）

「旬」のビデオといやぁ、やはりこの本と同じ日に発売される「バトルガレッガ」だろう。とにかく硬派なシューティングシューターなら一度はさわっておくべきタイトル。

そんなゲームの完全攻略を収録したのがこれだ。ゲーメストが総力を挙げて作り上げた一品。とくとご覧あれ。

このビデオには、なんとバトルガレッガのVGMを収録したCDが付く。グッド（収録は私がしたのだった）



バトルガレッガ(SS)

めざせハイスコア!!

7月21日現在

アトランタオリンピックがあったこともあり、オリンピックゲームが今夏、盛り上がりました。そろそろ記録も限界に近い？

コスモランド ☆=0（5）

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4－1－21　☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	10,537,770	KSG ㊟	ALL
2	バトルガレッガ（ガイン）	9,729,190	EASY	ALL
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	8,696,790	EASY	ALL
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	8,472,730	EASY	7面
5	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,692,100	EASY	ALL Ⓟ×13
6	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,462,700	EASY	ALL Ⓟ×11
7	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	2,334,100	EASY	ALL Ⓟ×9
8	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2,335,000	EASY	ALL Ⓟ×8
9	アウトギャレット	6,576,660	EASY	ALL 連付き
10	スーパーパズルファイターⅡX（モリガン）	272,910	ACE	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆=9（34）

千葉県船橋市前原西12－15－16酒井ビル　☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G	5,385,600	KSR－JPT井上	7面 ㊖付き
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	12,694,440	う牛	ALL
3	セクシーパロディウス（こいつ）	5,798,000	ZFC－FCM（とりあえず）	ALL ㊖付き 一応ノーミス
4	ラストブロンクス（優作、T.A）	3′08″91	TXR－T. M	ALL 1R落ち
5	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,616,920	YMN	ALL
6	サイキックフォース（ゲンマ）	2′36″46	TXR－T. M	ALL
7	スーパーGT24h（ロングコース左まわり）	3′46″58	A T	TT完走
★	バーチャレーシング（デラックス・初級）	3′06″28	DE ㊟	ショートカット未使用
9	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,691,640	ECM－SSI－S. I	ALL
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=1（159）

千葉県八千代市八千代台東1－6－17　☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,970,500	F・T	ALL ㊖㊯無 Ⓟ×8
2	ぷよぷよ通	496,317	山形からぷよ引退の旅 T・M（みくりや）	ALL 542ぷよ NOV式15連鎖
3	スターグラディエイター（ガモフ）	5′42″27	グー	ALL ㊖㊯無
4	スターグラディエイター（ハヤト）	5′57″61	チョキ	ALL ㊖㊯無
5	スターグラディエイター（ベクター）	9′48″85	9MH	ALL ㊖㊯無
6	スターグラディエイター（ゴア）	12′00″54	9MH	ALL ㊖㊯無
7	スターグラディエイター（リムガル）	7′11″54	パー	ALL ㊖㊯無
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆=3（31）

千葉県市川市南八幡4－1－7駅前ビルB1　☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パル・キューブ	1,907,800	NLB－M・A	LEVEL 49
2	ストリートファイターZERO 2	351,170	SEP－TEN	ALL ケン
3	戦国ブレード	1,502,900	たかし	2－5 ユーニス
4	バトルガレッガ	11,406,950	NLB－AIN－SFEA	ALL ミヤモト
5	バトルガレッガ	12,185,080	NLB－AIT－㊟	7面 ガイン
6	逆転パズル番長	3,369,500	NLB－AIN－㊟	LEVEL99＋α
7	サイキックフォース	2′23″96	KKN－鈴将	ALL 玄真
8	デカスリート	9″23344	SIZ	100m走 CHN
9	デカスリート	6 m28	SIZ	棒高跳び GBR
10	デカスリート	41″96633	SIZ	400m走 GER

ゲームコーナーヤングパレス ☆=3（21）

千葉県鴨川市横渚884－6　☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	3,462,200	MGN－NAD㊮	㊖㊯ ALL P×19 ⑤×3
2	ニンジャマスターズ（カムイ）	3′35″98	茶 柱	ALL
3	ソウルエッジVer.Ⅱ（タキ）	3′57″89	HARD－TORA	ALL
☆	ハイパーアスリート（走り高跳び）	2 m87	MGN－NAD㊮	
5	ハイパーアスリート（DISCUS）	91m59	CAT	
6	ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	110m26	CAT	
7	ハイパーアスリート（走り幅跳び）	11m77	CAT	
8	ハイパーアスリート（三段跳び）	21m00	CAT	
9	ハイパーアスリート（砲丸投げ）	28m89	CAT	
10	ハイパーアスリート（100m走）	6″89	CAT	

プレイランドファンタジア ☆=0（5）

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本荘2F　☎(0184)24－5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2（ひたすらモード）	1,737,888	ARAペキ	カンタンスタート LV29 名人
2	マジカルドロップ2（ストリートモード）	189,370	ARAペキ	1コインALL スター使用
3	デカスリート（走り幅跳び）	2 m54	T/1725 店員SAKAI	ドイツ使用
4	デカスリート（棒高跳び）	6 m	T/1725 店員SAKAI	ドイツ使用
5	ソニック・ザ・ファイターズ（ビーン）	5′20″86	DAX－1－F	1コインALL
6	鉄拳2 Ver.B（ポール）	3′11″53	AHO2号	1コインALL
7	サイキックフォース（玄真）	8′05″93	土田のアレ	1コインALL
8	セクシーパロディウス（S・スター）	1,538,100	ギャラいけ	1コインALL
9	ソニックウィングス3（ブレイザーズ）	2,863,700	DDT	1コイン2周ALL 残×2 連付き
10	ストリートファイターZERO 2（サガット）	1,113,500	K	1コインALL

モンテカルロ ☆=0（22）

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX（デビロット姫）	434,880	スコアラーじゃないから本名 中島隆晴	ノーマルモード
2	ニンジャマスターズ（カムイ）	3′12″47	アンパン推進とも…いや友の会 FAG	1CALL P×9 S・T－mode
3	ニンジャマスターズ（鳳凰）	3′35″84	SnRun－Y	1CALL
4	ニンジャマスターズ（サスケ）	4′15″42	KYJ	1CALL
5	闘姫伝承（マリー＆キング）	1,541,500	V・ま	1CALL マリィちゃん♥
6	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,312,800	ベアランドの皆様御免なさい スペード♡	1CALL P×9 無敗
7	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	1,588,000	ダービー馬フサイチコンコルド	1CALL
8	ストリートファイターZERO 2（豪鬼）	1,515,400	ピコーペガサスピンチ!!	1CALL P×5
9	龍虎の拳外伝（カーマン＝コール）	6′23″10	ALX S・Tミュージカルた・の・し・み	1CALL バースデーあり 6/13
10	真サムライスピリッツ（シャルロット）	179,810	エンゼグロース	1CALL

プレイシティキャロット二荒店 ☆=2（17）

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F　☎(0286)34－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	1,903,200	BON如月	1CALL P×6
2	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,413,300	SNK	1CALL P×13
3	ストリートファイターZERO 2（アドン）	2,021,700	LEC	1CALL P×7
4	ゼビウス3D/G	2,617,270	超暫定版RKZ	5面赤ソル2本連付
5	ソニック・ザ・ファイターズ（ファング）	5′16″77	QQQ	1CALL
6	パズルボブル	2,911,080		1C RONDI9
7	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,776,400	PC2佐藤	1CALL P×7
8	デカスリート（100m走）	9″63593	SSS	フェミー・カディーナ使用
9	デカスリート（ロングジャンプ）	9 m37803	CCB	カール・ヴァイン使用
10	妖怪道中記	3コインALL（天界）	昔は2コイン 1コインは無理無理	

今市ゲームセンター ☆=0（14）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,723,300	AYK－HAK㊀	ALL P×14 ㊖付き
2	ストリートファイターZERO 2（ゴウキ）	2,389,900	BAG－TIR	ALL P×10 ㊖付き
3	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	2,097,300	AYK－HAK㋐	ALL P×9 ㊖付き
4	ストリートファイターZERO 2（サガット）	2,297,100	AYK HAK㊁	ALL P×11 ㊖付き
5	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	2,013,400	オーバー・ザ・レインボー	ALL P×8 ㊖付き
6	スーパーパズルファイターⅡX（モリガン）	309,420	COA	ALL レベルハード
7	ラストブロンクス（クロサワ）	4′35″90	BAG－TIR	ALL
8	ラストブロンクス（クロサワ）	741,415	BAG－TIR	ザバイバルモード
9	ラストブロンクス（ジョー）	728,383	AYK－HAK	ザバイバルモード
10	ラストブロンクス（トミー）	504,937	COA	ザバイバルモード

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1（47）

北海道札幌市南区澄川4条3－3－11　☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハイパーアスリート	17,155	やす	ALL
2	ハイパーアスリート（100m走）	6″92	やす	
3	ハイパーアスリート（フリースタイル）	39″73	やす	
4	ハイパーアスリート（走り幅跳び）	11m51	やす	
5	ハイパーアスリート（円盤投げ）	90m06	やす	
6	デカスリートデビュイ（110mハードル）	12″43	やす	
7	スーパーパズルファイターⅡX	383,690	純1天狼（武神流）	ALL モリガン
8	スーパーパズルファイターⅡX	389,680	TAGだぜ	ALL サクラ ノーマル
9	バトルガレッガ	10,903,100	吉村聡	ALL ゴールデンバット
10	バブルメモリーズ	15,528,590	KRL－バイキン	R68

NTK ☆=0（22）

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハイパーアスリート（100m走）	7″91	AGO	
2	ハイパーアスリート（走り幅跳び）	10″97	ODY	二人で連射
3	ハイパーアスリート（砲丸投げ）	26″39	ODY	二人で連射
4	ハイパーアスリート（水泳）	42″87	ODY	二人で連射
5	ハイパーアスリート（110mハードル）	9″13	ODY	二人で連射
6	ハイパーアスリート（走り高跳び）	2 m70	AGO	
7	ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	106m70	AGO	
8	ハイパーアスリート（トリプルジャンプ）	20m09	ODY	二人で連射
9	ハイパーアスリート（槍投げ）	105m87	ODY	二人で連射
10	ハイパーアスリート（棒高跳び）	6 m42	ODY	二人で連射

プレイシティ24 ☆=45（106）

北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,353,070	地元民キャサ夫（旧名ARIS）	ALL ラスボス勲章おち
☆	ニンジャマスターズ（霞）㊖㊐	1′39″91	BELLDANDY	ALLALLⓅだけど鳳凰で約12秒おち
3	ソウルエッジVer.Ⅱ（ヴォルド）㊖なし	2′37″86	ALEX－BIO	ALL
4	ストリートファイターZERO 2（ダルシム）㊖	2,824,000	SHADOW	ALL P×14 オリ×19
5	スーパーパズルファイターⅡX	315,500	レジー・パッカード	ALL レベルハード レイレイ使用
6	スターグラディエイター（ゲレルト）	4′59″78	真レロレロ党相談役 元祖SAM総本山	ALL
7	スターグラディエイター（サターン）	8′43″68	入荷2日目大坂氏でも4回目でクリア！	ALL
8	ラストブロンクス（ジョー）	5′00″51	デュラルチックなメタルジュー	ALL 対戦台3本設定
9	闘姫伝承（リナ）	0	インバース ドラグスレイブ×99	パーフェクト負け 対戦台
10	究極タイガーⅡ	0	マーシャル・ロウ氏でもクリアできますよ！	イージー5機設定

ゲームセンタードリーム ☆=1（29）

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1　☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	首領蜂（TYPE－C）	49,964,620	お師匠	ALL 残×3
★	ガンバード（アッシュ）	2,120,100	戦国人	ALL 連付 1周109万
3	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,297,100	しん太	ALL
4	サイキックフォース（キース）	2′28″13	MOR－PUYO	ALL
5	サイキックフォース（バーン）	4′22″36	KNZ ゼロ	ALL
6	サイキックフォース（エミリオ）	3′27″36	GSE	ALL
7	デカスリート（円盤投げ）	82m37	9WA	
8	デカスリート（110mハードル）	12″34	9WA	
9	デカスリート（100m走）	9″46	9WA	
10	デカスリート（砲丸投げ）	25m79	9WA	

君こそゲーメスト！

その1

1回目集計	スターグラディエイター		2' 23"99（使用キャラ：ゴア）	G.M.C.R－I	モンキーハウス本館（福岡）
	スーパーパズルファイターⅡX		519,290（使用キャラ:デビロット姫）	MIZ神－ZZ(か)	タウンスポットプレイランド（大阪）
	プロップサイクル	初級	8,380	GDS－OOT	サブカルチュア（福岡）
		上級	19,570		
	ラストブロンクス		2'36"01（使用キャラ:ナギ）	リトルバードネイション（LBN）	個人申請　楽遊楽座（岡山）
	ハイパーアスリート	100m走	6"86	MASAI&★－紫龍	チャレンジバンバン（愛媛）
		110mハードル	7"76		
		ハンマー投げ	111m34cm	G.M.C.ごんちゃん&R－I	モンキーハウス本館（福岡）
		円盤投げ	91m60cm	MASAI&★－紫龍	チャレンジバンバン（愛媛）
		三段跳び	22m12cm		
		水泳100m自由形	38"27	G.M.C.ごんちゃん&R－I	モンキーハウス本館（福岡）
		槍投げ	117m28cm	MASAI&★－紫龍	チャレンジバンバン（愛媛）
		走り高跳び	2m87cm	☆CAT'S－プラズマX MGN－NAD(海)	2名様
		砲丸投げ	29m09cm	G.M.C.ごんちゃん&R－I	モンキーハウス本館（福岡）
		棒高跳び	8m75cm		
		走り幅跳び	12m18cm	MASAI&★－紫龍	チャレンジバンバン（愛媛）
	バルキューブ		3,637,250（レベル75）	AXIOM－DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	逆転!!パズル番長	番長統一編	8,514,800	外道T.H(番)(団)2号	モンキーハウス本館（福岡）
		うでだめし	9,999,990	全国3店の皆様	
	ソウルエッジVer.Ⅱ		2'32"56（使用キャラ:ファン・ソンギョン）	幻夢戦記レダのLDを秋葉で購入♥朝霧陽子	ゲームプラザコトブキ（埼玉）
2回目集計	デカスリート	100m走	9"02	MIT	ゲームスポットアテナ（東京）
		110mハードル	11"97	SKM－地上絵(多)	個人申請ゲームセンターニュースター（三重）
		400m走	40"44	LKR	個人申請Jogo江古田店（東京）
		円盤投げ	82m63cm	ロレント弱え(S) ATF－(D)	2名様
		槍投げ	97m65cm	MGF－KOB	神宮前キャロットハウス（宮崎）
		1500m走	3'15"81	TYR－WAT－CHA	個人申請メセナ（東京）
	ニンジャマスターズ		1'39"91（使用キャラ:霞）	BELLDANDY	プレイシティ24（北海道）
	闘姫伝承		2,565,900（使用キャラ:マリー&キング）	MLK	モンキーハウス本館（福岡）
	オーバートップ		3'15"82	GKK－大場突風	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
3回目集計	ゼビウス3D/G		7,198,810	SPREAM－FKS	個人申請プレイシティキャロットアピア店（静岡）
	サイキックフォース	キース	1'26"03	BRK－BENJAMIN	タントーイン町田&YOU町田店（東京）
		ウェンディー	3'47"33		
		玄真	1'58"66	KAG三厳	個人申請イーストランドファミリーガーデン（岡山）
		ブラド	2'37"03	FTS－NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		エミリオ	3'01"56	GSE	個人申請ゲームタウンABC（東京）
		ウォン	2'42"63	睦部　時貞	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
		バーン	1'58"83	たけシードカメン	チャレンジバンバン（愛媛）
		ソニア	2'15"33	Seize－KKK	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		ゲイツ	6'53"66	ABA	神宮前キャロットハウス（宮崎）

今回はカプコンの3D格闘ゲーム、スターグラディエイターから解説に入っていきます。序盤の敵は前ダッシュで押し出してリングアウトを狙うと1ラウンド当り2秒半で終わらすことができますが中盤以降はそうもいかず、きちんとコンボを入れて敵を落としているようです。CPUのアルゴリズムがタイムアタック向けにおもしろく作られているので、今後かなり盛り上がっていきそうです。

スーパーパズルファイターⅡXも今回から集計開始です。TOPのプレイヤーはデビロット姫を使用しています。隠しキャラは攻撃力が低めに設定されていて粘って稼ぐのに有利なようです。

プロップサイクルは初級、上級の2部門で集計していきます。初級はいちばん高くなると思われるコースでチャレンジしてください。申請の方は少なめなのですが初回集計とは思えない高いスコアが出ています。股関節は大丈夫？

ハイパーアスリートも今回から種目別に集計しています。モンキーハウスとチャレンジバンバンの活躍が目立っています。

逆転!!パズル番長はうでだめしモードでカンストが達成されています。番長統一編の方は、かなりスゴい連鎖を組んでいかないと、こんな高い点数は出ないようです。

ソウルエッジVer.Ⅱですが各キャラごとの申請があまりにも少ないため、キャラ別集計は見送ります。

集計2回目にして打ち止めの感のあるのが、デカスリートです。前回に増して超人的な記録ばかりになっています。

（P183に続く）

ゲーム　ソニックビーム　☆＝0（1）

千葉県松戸市松戸1172－1　☎(0473)60－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	逆転はずる番長	1,560,400	SPD－水無月愛理(ふ)	ひたすらモード
2	スーパーパズルファイターⅡX	425,180	朝日奈星人に春到来？ SPD－水無月愛理(ふ)	ALL　ノーマル RYU　乱入なし
3	スーパーパズルファイターⅡX	374,430	朝日奈星人に春到来？ SPD－水無月愛理(ふ)	ALL　ノーマル RYU
4	マジカルドロップ2（ストリートモード）	3,207,526	ここはマジカルドロップュの聖地です	ALL ストレングス使用
5	戦球（ノーマルモード）	4,184,910	なぞのX	●宮咲使用　ALL 全消しなし
6	バルキューブ	2,804,010	ZAC－Ristar	レベル64止まり
7	バトルガレッガ	6,400,140	MOL=CKDF =フルエンモ	ALL 鳥200万
8	ニンジャマスターズ	5'38"57	FEN=WAIKER	ALL サスケ
9	ニンジャマスターズ	6"34"03	FEN=WAIKER	ALL サスケ
10	ソウルエッジVer.Ⅱ（セルバンテス）	5"15"23	オレでもできます！ ZAC－Ristar	ALL

プレイランドスカイシアター　☆＝12（278）

埼玉県深谷市西島町2－20－25　☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX	354,160	SC－MIZ(E)	1プレイ　ALL モリガン
2	スーパーパズルファイターⅡX	291,020	ふっセーラー服にブルマか…Re－GZCS	1プレイ　ALL さくら
3	だい好キッス♡	142,480	せっかくやってたのに消えたRe－GXCS	1プレイ　ALL ♡119個
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,329,500	大宮の藤崎兄妹へおはよう!!Re－GXCS	1プレイ　ALL 根性モード　藤崎詩織
5	ソウルエッジVer.Ⅱ	4'54"59	お兄さん早くしてね♡ yumi－yumi♡	1プレイ　ALL ソン・ミナ
6	D&D®S.O.M	3,841,389	毎朝50kmのロードワーク？き、清川さん	1プレイ　ALL シーフ
7	19XX	11,742,300	まだ早い!!ファンネル!!　Re－GZCS	1プレイ　ALL 残×2　蝮電
8	リアルバウト餓狼伝説	1,523,900	なぜだあれには子供が乗って…　MS－06	1プレイ　ALL 舞
9	リアルバウト餓狼伝説	1,402,400	ごはん食べてね!! 八神　夜香	1プレイ　ALL ビリー
10	ラストブロンクス		ハイスコア 募集中	

熊谷ガリバー　☆＝0（36）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8　ホーラム秋山ビルF1　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX（デビロット）	419,950	BIO	マニアモード ゴウキ負け
2	闘姫伝承（ライヤ）	1,980,900	SCH	ALL
3	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,232,700	BAZ	ALL
4	ストームブレード（アレックス）	3,243,780	der　ONKEL	2－6
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	11,765,020	(吉)	ALL
6	ビッグトーナメントゴルフ（ショットメーカー）	－20	OKB	ALL フジヤマコース
7	D&D®S.O.M（クレリックス）	3,522,809	コナン	ALL
8				
9				
10				

ゲームプラザコトブキ　☆＝1（6）

埼玉県浦和市白幡5－1－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ソウルエッジVer.Ⅱ（ファン）(連)(同)	2,32"56	幻夢戦記レダのLDを秋葉で購入♥朝霧陽子	ALL (予)2' 02
2	ソウルエッジVer.Ⅱ（美那）(連)(同)	2'44"13	わたしも使徒だから…♡時祭Eve	ALL (予)2' 14
3	ソウルエッジVer.Ⅱ（ジークフリート）(連)(同)	3'19"16	くらげパターン 癖になりそう　P購入	ALL (予)2' 22
4	ソウルエッジVer.Ⅱ（御剣）(連)(同)	3'39"43	きくらげパターン 意味なし　EG購入♡	ALL
5	ソウルエッジVer.Ⅱ（ロック）(連)(同)	3'40"06	腹は出ているか？ ロックニー多用！(の)	ALL
6	ソウルエッジVer.Ⅱ（李）(連)(同)	3'47"93	リーサマー！ ZYK	ALL
7	ストリートファイターZERO2（ローズ）(連)(同)	3,122,800	根谷美智子（リップ）覚えてらっしゃい♥(恵)	ALL　Ⓟ×15 P色
8	ストリートファイターZERO2（ベガ）(連)(同)	2,994,900	松本保典（ダンディ）来月こそはきっと！(恵)	ALL　P×15 P色　ちょっと強引
9	レイストーム		7月下旬頃入荷予定！	
10				

ゲームイントーヨコ北越谷店　☆＝6（39）

埼玉県越谷市大沢3－6－12　☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジVer.Ⅱ	3'00"13	EFA	あと30秒 ALL
☆	マジカルドロップ2（ストリートモード）	3,971,270	ZAC－Ristar	ストレングス使用 ALL
3	ゲーム天国（プーペラ）ノーマルモード	34,810,720	ZAC－Ristar	(連)　ALL　残0 1周　1980万
★	GO!GO!ススメ!マイルスマイル	3,974,560	パズル仙人NO001 ZAC－Ristar	ALL　残0 1P側
5	ぷよぷよ	2,011,003	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPD－水無月愛理(ふ)	ALL　1043でロック ST4終時117万
6	クォース（協力プレイ）	198,880	まぐれ位(ぬ)	1－4－0
7				
8				
9				
10				

中央プラザ大泉店 3 店集計 ☆=1 (21)
東京都練馬区東大泉 1－35－6 ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート (100m走)	9″19	サギノミヤ	改造なし
2	デカスリート (走り幅跳び)	9m47	サギノミヤ	改造なし
3	デカスリート (円盤投げ)	82m14	サギノミヤ	改造なし
4	デカスリート (砲丸投げ)	25m96	809	改造なし
5	デカスリート (400m走)	42″34	T. T	改造なし
6	デカスリート (槍投げ)	97m62	サギノミヤ	改造なし
7	デカスリート (1500m走)	3′24″20	YYY	改造なし
8	デカスリート (110mハードル)	12″40	サギノミヤ	改造なし
9	もうちゃ(おまけシューティング)	247,500	KON	2PALL
10				

荏原ゲームコーナー ☆=11(413)
東京都品川区旗の台 3－12－3 J・BOX内 1 F ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	神凰拳 (連)(ム)	1,512,800	ヌメヌメ動く 3D♡ EGC－蝉STR	ALL SP×10 びんてん使用
2	デカスリート (走り幅跳び)	9m45	てる君	ドイツ使用
3	デカスリート (400m走)	41″99	てる君	ロシア使用
4	デカスリート (砲丸投げ)	25m71	てる君	ロシア使用
5	デカスリート (110mハードル)	12″34	てる君	
6	デカスリート (円盤投げ)	81m93	てる君	ロシア使用
7	バトルガレッガ (槍投げ)	97m58	てる君	ロシア使用
8	バトルガレッガ (ミヤモト)	11,947,960	たまに常連 DBL－ごろたん	ALL
9	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	11,027,040	8月イベント潰け(お)	ALL
10	ストリートファイターZERO 2 (ダルシム(連)(必))	2,647,700	ムッシュかまやつ	ALL P×11 OC×15

池袋プレイランドラスベガス ☆=4 (70)
東京都豊島区西池袋 1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol. (マッピーアレンジ)	3,681,620	Y. F	ALL ノーミス
2	スーパーパズルファイターⅡX	488,900	YUN	ALL ノーマル 豪鬼使用 デビ無し
3	バトルガレッガ (ボーンナム)	12,585,820	TUG	ALL 残1
4	ハイパーアスリート (100m走)	7″53	T&F－KOT	オーストラリア使用
5	ハイパーアスリート (110mハードル)	9″95	T&F－KOT	オーストラリア使用
6	ハイパーアスリート (走り幅跳び)	10m63	T&F－KOT	ドイツ使用
7	ハイパーアスリート (ハンマー投げ)	108m79	T&F－KOT	ドイツ使用
8	ハイパーアスリート (槍投げ)	109m76	T&F－KOT	ドイツ使用
9	ハイパーアスリート (砲丸投げ)	26m14	T&F－KOT	オーストラリア使用
10	ハイパーアスリート (三段跳び)	19m85	T&F－KOT	中国使用

ゲームスポットアテナ 2 店集計 ☆=4 (60)
東京都町田市森野 1－37－8 今村ビルB 1 ☎(0427)21－6887

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	龍虎の拳 2 (ジャック)	2,390,810	SSC－ネズミ (フニャ夫ファン)	ALL、オール(ハ) D×12
2	バトルガレッガ (ガイン)	10,867,040	穴うめ(よ)うはうは	ALL
3	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	13,359,910	ター坊	ALL 「ヤ――!」
☆	デカスリート (100m走)	9″02	MIT	中国人
5	ストリートファイターZERO 2 (ダルシム)	2,071,600	ムッシュ(か)「おっさんビデオどーすんの?」	ALL、P×6 (円)(風) (Y)より
6				
7				
8				
9				
10				

TAITO INN 町田店
東京都町田市原町田 6－14－8 ☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX	505,750	F・K－モリソヴァ(玉)	ALL デビロット ノーマル (連)
2	デカスリート (100m走)	9″09	F・K－モリソヴァ(玉)	チャイニーズ ころがりなし
☆	サイキックフォース (キース)	1′26″03	BRK－BENJAMIN	ALL
☆	サイキックフォース (ウェンディー)	3′47″33	BRK－BENJAMIN	ALL
5	バブルメモリーズ (ストーリーノーマルモード)	28,660,000	NBLA－AGGS－DOH(S)	ALL (連)
6	ストリートファイターZERO 2 (ダルシム)	2,947,800	KSL－WARRIOR	ALL (連)(同)
7	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′15″47	様子みぎるはま(爆)	コマンド未使用 ALL
8	ランディングギア (初級)	275	タイトーダム建設中止によりリモコンでき死	ALL
9	ぱづり	3,102,800	F・K－モリソヴァ(玉)	ALL
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=50(236)
東京都豊島区巣鴨 1－15－1 ミヤタビルB 1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プロップサイクル (上級ストリーモード)	18,570	m road edit or. jp	ALL 左中右
2	プロップサイクル (初級インダスターン)	8,360	ZKB－LED rf	ALL
☆	セクシーパロディウス (こいつ)	7,141,700	ZKB－RIT 8 段	連付 ノーミス ALL
☆	セクシーパロディウス (シューティングスター)	6,623,800	ZKB－RIT 8 段	連付 ノーミス ALL
5	ゼビウス 3 D/G	6,895,940	ZKB－NUR 8 級	連付 ALL
☆	戦国ブレード (天外)	1,858,600	DAB. S	連付 2－7
☆	ナムコクラシックコレクション. 2 (オリジナル 日ラリーX)	205,170	EL PAJARILLO	ALL STOCK－3
☆	ナムコクラシックコレクション. 2 (オリジナル ニューラリーX)	268,870	RCA－YMT	ALL ノーミス
9	サイキックフォース (キース)	1′34″56	FTS－NAZ	ALL
★	レイブレーサー (最上級)	1′35″476	GKKL－LIE(天)	MT 完走

フロント・ロウ
東京都三鷹市下連雀 3－34－4 ☎(0422)71－7822

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス (YOKO)	4′36″30		
2	ラストブロンクス (LiSA)	16″055	AA	
3	ラストブロンクス (YUSAKU)	249,000	ABB	
4	ラストブロンクス (YUSAKU)	30,974	ABB	
5	ラストブロンクス (YOKO)	311,835	NEG	
6	スーパーパズルファイターⅡX (ケン)	46,250	キャップ	
7	ソニック・ザ・ファイターズ (Fang)	4′54″06	SF／ソニック	
8	ファイティングバイパーズ	3′9″75	?	
9	鉄拳 2 Ver. B (PAUV)	2′28″91	GLX	
10	鉄拳 2 Ver. B (KUMA)	2′37″38	GON	

ゲームコーナーフジ ☆=0 (196)
東京都葛飾区新小岩 1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (リュウ)(連)(同)	3,555,200	L女♡SSC－ぶい	ALL サガット落ち P×19 OC×14
★	バーチャロン (ライデン)	2′00″45	スーパークリングセール丸井	ALL EX－S
★	スーパーストリートファイターⅡ (サガット)(連)	2,238,100	G. M. C. ZFC. URA(ハ)(リ)	ALL 39R 爪3 P×21 (予)132万
4	スーパーストリートファイターⅡ (キャミィ)(連)	2,126,100	G. M. C. ZFC. URA(ハ)(リ)	ALL 37R 爪3 P×23 (予)123万
★	スーパーストリートファイターⅡ (ディージェイ)(連)	2,063,200	SSMR'ST－MRC 三星光笑	ALL 36R 爪3 P×22
★	餓狼伝説 (ジョー東連付き)(連)(必)	3,169,600	剣匠イザナム	ALL 60R P×12 D×36
★	餓狼伝説 (テリー)(連)(必)	765,600	剣匠イザナム	ALL 66R P×11 D×42
8	ワールドヒーローズ 2 JET (エリック)(連)	253,77	剣匠イザナム	ALL
★	スーパーストリートファイターⅡX (ベガ)(連)	2,722,200	GSM－VEGATTY	ALL 43R 爪1 P×7
★	龍虎の拳 2 (ミッキーロジャース)	2,836,210	BOOWY－少年	ALL(P) D×9

TILT神保町店 ☆=7 (378)
東京都千代田区神田神保町 2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート (100m走)	9″29	FER	
2	デカスリート (砲丸投げ)	25m92	JOO	
3	デカスリート (110mハードル)	12″56	FER	
4	デカスリート (円盤投げ)	82m59	A. K	
5	デカスリート (1500m走)	3′16″85	WAT、T. Y の 2 名様	
6	デカスリート (走り幅跳び)	9m44	TR	
7	デカスリート (棒高跳び)	6m30	JOO5 号	
8	バトルガレッガ (HARPER・初めから(連))	5 面ボス	A級連チャンマ乱Q(馬) カレーはOhOh	ワイルドスネイル使用 道がない
9	バトルガレッガ (初めから連射)	5,375,150	レズレズジンボ (右)	5ボス 3号機ABC
10	レイストーム	多分入荷してます。	しかも 2 台?! 1 台は50インチ?!	お待ちしてまーす。

君こそゲーメスト!

その2

4回目	ストリートファイターZERO2	豪鬼	3,648,600	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		リュウ	3,606,700		
		ケン	3,504,200		
		ローズ	3,462,200	MGN−NAD(海)	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
		ガイ	3,604,200	T.Clue−RIK	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ザンギエフ	2,805,600	EXC−GDS−S.O	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
		ロレント	3,081,800	D.D.T. チキンハート	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		バーディ	2,793,400		
	戦国ブレード	ユーニス	2,017,800（2周クリア）	AKA	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
		アイン	1,830,600（2周クリア）	CBA−CCB	個人申請アミューズメントランドケンタゴン（東京）
		翔丸	1,586,600（2周目7面）	BFM(た)	個人申請モンキーパンチ（愛知）
		天外	1,858,600（2周目7面）	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	マジカルドロップ2	ストーリーモード	3,971,270	ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	バブルメモリーズ	ストーリーノーマルモード	30,730,000	ROD氏に感謝! ばぶらーDOH(S)	個人申請オレンペコ（愛知）
		ストーリースーパーモード	32,534,000	CYCLONE−KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ナムコクラシックコレクションVol.2	パックマンオリジナル	388,000	カードキャプチャー応援します!大明神♥	GAME'S WiLL（京都）
		ディグダグオリジナル	450,820	PSD−KTL−EL2	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		ラリーXオリジナル	205,170	EL PAJARILLO	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ニューラリーXオリジナル	268,870	RCA−YMT	
		パックマンアレンジ	1,808,750	VMT−ILG−吉田	ゲームセンターナポレオン（神奈川）
5回目	セクシーパロディウス	イワン	6,656,000	VMT−ABU	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
		マンボ	6,543,200	ユング	ポパイ&パートナー（東京）
		こいつ	7,141,700	ZKB−RIT 8段	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		シューティングスター	6,623,800		
	バトルガレッガ	ノーマルキャラ	14,170,980（使用キャラ：ワイルドスネイル）	NAL	アイリン夢空間（岐阜）
		ガイン	15,135,200	GRI−星白金−HIR	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
		チッタ	12,587,190	ECM−FISCHER	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
		ミヤモト	14,225,200	ウッ(ど)ぴゅK.N	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		ボーンナム	14,304,910	ECM−SSI−S.I	個人申請トミームナコ（群馬）
	沙羅曼蛇2		2,171,700	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
	バーチャロン		2' 00" 45（使用キャラ：ライデン）	スパークリングセール丸井	ゲームコーナーフジ（東京）
	ダートダッシュ		4' 13" 91	未開の領域に突入D.H	個人申請渋谷会館モナコ（東京）
	究極タイガーII	1Pプレイヤー	11,595,890	グラデューサー同盟DKT−GER(ま)	個人申請ジョイランドタロー（東京）
		2Pプレイヤー	11,637,590		
	逆鱗弾	タイプC	2,364,440	G.M.C.けえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
	スカルファング	オートモード	20,015,300	罰金1万円　オマワリムカツク　S.N	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	エースドライバービクトリーラップ	セロウバレーサーキット	2' 24" 86	SNQ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ストリートファイターZERO	ケン	4,068,500	GDS−ATC−まさし	サブカルチュア（福岡）
		アドン	3,622,600	アイドル天使ようこそGYO♥	GAME'S WiLL（京都）
		春麗	3,115,800	「痴漢作戦第壱号」よっしーぶい	
	首領蜂	タイプC	49,964,620	お師匠	ゲームセンタードリーム（宮城）
	レイブレーサー	最上級	1' 35" 476	GKK−LIE(天)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

次回更新される種目は、はたしてあるのでしょうか？

次はニンジャマスターズ。超タイムアタックモードのコマンドを使用したタイムになっています。凄まじい連続技で敵を瞬殺しているそう。

対戦だけでなく点数稼ぎもおもしろい闘姫伝承ですが、前回に続き今回もMLK氏が1位に輝きました。マリー&キングでガードキャンセルを駆使するのが稼ぎのポイントのようです。

前回、キャラ別集計を見送らせていただいたサイキックフォースですが、今回からキャラ別集計となります。

タイムアタック向きのキャラとは思えないブラドで速いタイムが出ているのが目立ちます。逆に穴キャラだったのがゲイツ。今回は6分台ですが、もっと速いタイムが出せるキャラのはず。狙い目です。

ゼビウス3D／Gも700万点台の争いに突入しています。まだ伸びるようですが、このスコアもかなりのつながりっぷりで、ブルードラゴン前のツブし以外は死んでいないそうです。事実上、ノーミスのようなものですね。

そろそろ点数を伸ばすのが厳しくなってきたと思われるストZERO2ですが、8キャラ更新されています。全キャラ共かなりブチ切れた点数でのALLパーフェクトの達成は我々の想像を超えた別世界の出来事のように思えます。

激ムズ横シューティングの戦国ブレードは、ついにアインとユーニスでも2周クリアが達成されています。翔丸と天外も2周目の最終面までできており、全キャラクリアも時間の問題だと思われます。

（P185に続く）

ポパイ&パートナー ☆＝4（34）
東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	セクシーパロディウス（マンボ）	6,543,200	ユング	ST−ALL 連付き
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,792,360	BATTU	ALL
3	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	10,304,490	MOL−SA	ST−7
4	バーチャロン（ライデン）	2'08"14	MOL−カトル	ALL
5	ゼビウス3D/G	6,205,420	CIY	ALL 連付き
6	デカスリート	12,895	MOL−BATもどき	トータル アメリカ
7	デカスリート	97m46	SAI	槍投げ ロシア
8	デカスリート	2m58	FNK−子分A	走り高跳び ドイツ
9	デカスリート	42"45	SAI	400m アメリカ
10	デカスリート	6m30	GNR	棒高跳び

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆＝8（10）
東京都杉並区下井草2−44−7 ☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ（ガイン）	15,135,200	GRI−星白金−HIR	ALL 残×0
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,924,620	NAL	ALL 残1
3	セクシーパロディウス（こいつ）	7,004,000	京城	ALL (連) ノーミス
4	湾岸戦争（上級）	8,864,700	スーパーファンタジーゾーン人	ALL (連)
5	闘姫伝承（ハイウェイスター）	2,273,900	星白金−BOZ	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターコパIII ☆＝1（188）
神奈川県秦野市南矢名2−19−5 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（USA・(連)）	13,043	DDD	ノーマルALL
2	スーパーパズルファイターIIX	397,090	QQQ	ノーマルALL（ノーマルモード）
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル(連)）	13,369,960	ウーキーMST	ノーマルALL
★	スーパーストリートファイターII（バルログ(連)(必)）	2,099,000	KMC−IZA	ノーマルALL D×3 つめ×3
★	スーパーストリートファイターII（ベガ(連)）	2,020,100	ウーキーMST	ノーマルALL つめ×3 R 36
6	魔法大作戦（ミヤモト(連)）	3,149,250	KMC−IZA	ノーマル ALL 残×1
7				
8				
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝11（24）
神奈川県鎌倉市大船1−23−7 ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	セクシーパロディウス（イワン）	6,656,000	VMT−ABU	ALL (連) 1周201万
2	セクシーパロディウス（シューティングスター）	6,506,400	SIT−M・K	ALL (連) 1周177万
3	パルキューブ	1,211,150	ゆゆゆの人	レベル33
☆	戦国ブレード（ユーニス）	2,017,800	AKA	ALL (連) 残1
★	バトルガレッガ（チッタ）	12,587,190	ECM−FISCHER	ALL (連)
6	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,379,170	STG−PSY−ロン毛	ALL (連)
7	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,221,500	AIF	ALL
8				
9				
10				

ゲームセンターナポレオン ☆＝1（117）
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.2（アレンジ、ディグダグ）	1,282,810	VMT−ILG−吉田	ALL 残×3 連あり
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2（アレンジ、パックマン）	1,808,750	VMT−ILG−吉田	ALL モ×453 連あり フ×40 残4
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	7,982,650	ORE	7面
4	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,272,200	OKA	P×11
5	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,308,200	OKA	P×10
6	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	1,276,200	すすむ	P×3
7	ストリートファイターZERO2（リョウ）	1,728,300	すすむ	P×4
8	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,650,800	すすむ	P×4
9	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1,544,400	すすむ	P×3
10	ストリートファイターZERO2（サガット）	924,900	しっぽな	P×？

グリーンプレイランド ☆＝0（6）

岐阜県高山市西之一色町12－80高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 （チュン・リー）	2, 225, 300	JIN	・CALL
2	ストリートファイターZERO 2 （ダルシム）	1, 255, 900	JUN	1CALL
3	ストリートファイターZERO 2 （ロレント）	1, 633, 700	JUN	1CALL
4	ストリートファイターZERO 2 （バーディ）	1, 517, 400	JUN	1CALL
5	ストリートファイターZERO 2 （ダン）	1, 948, 500	EPH	1CALL
6				
7				
8				
9				
10	ソウルエッジVer. Ⅱ （ソン・ミナ）	3′30″63	RYU	1CALL T. A. M

ゲームパレス ☆＝0（9）

静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2, 482, 600	KING様!!	ゴウキ　ALL P×13
2	ストリートファイターZERO 2	2, 315, 900	陸王弥生様!!	ケン　ALL
3	ラストブロンクス （タイムアタック）	3′10″18	WIL様!!	ノーマルモード ALL
4	ゲーム天国 （タイムアタック）	6, 045, 160	WIL様!! 性別女の方	セリア　ALL （連付き）
5	ゲーム天国 （タイムアタック）	8, 460, 040	GIL様!!	エクセリオン ALL（連付き）
6	首領蜂 （B－タイプ）	37, 110, 900	ASD－ZABADAK	2週ALL 2ミス　HIT108
7	沙羅曼蛇 2 （2P側）	1, 678, 500	ASD－ZABADAK	2周ALL （連なし）
8	マジカルドロップ 2 （ストリートモード）	1, 003, 908	SKF様!!	やれやれ、、、
9	D&DⓇS. O. M	3, 504, 560	ツカサ　TYPE－C	エルフ　1COIN ALL
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）

山梨県甲府市国母5－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター	5′25″09	たなからぼたもち	ALL ガモフ
2	スターグラディエイター	5′48″41	たなからぼたもち	1コインALL ハヤト
3	スターグラディエイター	7′26″22	ミミズ　トシユキ	1コインALL ゼルキン
4	スターグラディエイター	10′10″40	P・MADIPER	1コインALL ゲレルト
5	神凰拳	881, 400	ミミズ　トシユキ	1コインALL 孫悟空
6	バトルガレッガ	6, 863, 100	甲岡唐子明太子健三	7m　ブラックⅡで死 ワイルドスネイル
7	バーチャロン	5′53″84	坤龍	1CALL　テムジン 2本設定
8	バーチャロン	7′21″55	LUK	1CALL ベルグドル　2本設定
9	バーチャロン	9′19″46	LUK	1コインALL ドルカス　2本設定
10	ナムコクラシックコレクションvol. 2 （ディグダグ）	779, 620	牛山東條角田	オリジナル　50面 エンドレス設定

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝1（22）

岐阜県岐阜市住之江町1－17　☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	闘姫伝承	2, 202, 900	まいまい	ALL マリー＆キング
2	闘姫伝承	2, 094, 100	HKOⓇ	ALL ハイウェイスター
3	闘姫伝承	1, 952, 700	えび	ALL ライヤ
4	闘姫伝承	1, 488, 600	Fe	ALL レイカ
5	闘姫伝承	1, 420, 700	Fe	ALL キリコ
6	スーパーパズルファイターⅡX	299, 320	TCC	ALL ドノヴァン
7				
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）

長野県茅野市ちの丁田2732－1　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダンクマニア （ジョーダンとピペン）	179	はーん	ALL ブルズ
2	デカスリート （R. U. S）	97m36	上田からの使者 KID	槍投げ
3	バーチャロン	2′45″18	如月未緒爆熱ラブ 水晶の蒼騎士N. S	ALL （テムジン）
4	マジカルドロップ 2	782, 352	園長	ひたすら　名人 レベル3
5	ソニック・ザ・ファイターズ （BARU）	5′03″53	TAK	ALL
6	ニンジャマスターズ （サスケ）	7m18514	花下　裕樹－B・B－ らすねーるー	ALL
7				
8				
9				
10				

西銀座ゲームプラザ ☆＝4（25）

山梨県甲府市中央1－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート （槍投げ）	97m57	ORS－よこづなⓃ	アレクセイ使用
2	デカスリート （110mハードル）	12″11	ORS－よこづなⓃ	フランス使用
3	デカスリート （走り高跳び）	2m50	KAZ	ドイツ使用
4	デカスリート （100m走）	9″33	穴ウメ戦隊スクナイン ジャーⓃ	フェミ使用
5	スーパーパズルファイターⅡX	441, 950	NGP－ANP、FX(泣)	1CALL 8万落ち リュウ使用デビなし
6	19XX	11, 601, 100	FEE	ライトニング　ALL 残機×5
7	ソウルエッジVer. Ⅱ	3′58″13	HAL	ソンミナ使用
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=22157)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ハイパーアスリート （走り高跳び）	2m87	☆CAT'S－プラズマX	
★	バトルガレッガ （ゴールデンハット）	14, 170, 980	NAL	ALL
★	沙羅曼蛇 2 (連)	2, 171, 700	近江からの使者	全2周ALL 2P側
★	豪血寺一族 2 （クララ）(連)(必)	5, 338, 000	☆CAT'S－ きみちゃん	ALL　S×28 D×12
★	豪血寺一族 2 （サハド）(連)(必)	4, 181, 200	☆CAT'S－NKS	ALL　S×27 D×5
★	スーパーストリートファイターⅡ （キャミィ）(連)	2, 137, 500	☆CAT'S－VXV	ALL　つめ×3
7	ソニックウイングス 3 （マーカム）(連)	3, 930, 800	☆CAT'S－WXW	全2周ALL
★	ソニックウイングス 3 （緋炎）(連)	3, 887, 800	☆CAT'S－WXW	全2周ALL
★	ソニックウイングス 3 （ブレイザーズ）(連)	3, 693, 900	☆CAT'S－WXW	全2周ALL
★	ソニックウイングス 3 （アレックス）(連)	3, 653, 700	☆CAT'S－WXW	全2周ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）

長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード （マリオン）	2, 106, 300	KSC－TAD	ALL　(連) 1周.11万
2	マジカルドロップ 2 （ひたすら）	9, 999, 999＋α	M. M	LV. 55 54で達成
3	戦国ブレード （アイン）	1, 338, 100	KSC－KLM	2－4　(連) その他ルート
4	戦国ブレード （こより）	1, 024, 200	KSC－TAD	2－2　(連)
5	ブロップサイクル （上級）	12, 205	K－6－K O	ALL まだまだ
6	デカスリート （走り幅跳び）	2m60	Faddy－REI	ドイツ人使用
7	バトルガレッガ （ゴールデンハット）	6, 675, 810	KSC－TAD	6面　ボス前まで
8	サイキックフォース （バーン）	3′51″10	SJC－Tomo	ALL
9				
10				

ハイスコア通信　お店から①

●プレイシティ24（北海道）
ゲーメストの取材できらり屋さん、CYCLONE・NEC氏、キャサ夫氏、来店ありがとうございました。とくにキャサ夫氏に会えて常連一同感激しております。旭川出身のスコアラーARIS君もどこかで感激していることでしょう。
by常連一同

●プレイランドファンタジア（北海道）
T／I925の店員SAKAI様、御来店ありがとうございました。ウチの常連共もけっこう行ってるみたいなのでその時はヨロシク。

●モンテカルロ（群馬）
根強い人気の「バーチャロン」ですが、プレイヤーにとって最大の不満は「VSシティ版の操作性の悪さ」なのではないでしょうか。またオペレーター側としても、部品の強度不足のため、度重なる故障に閉口気味です。「操作性の悪さ」の最大の原因は、「レバーが軽い（＝ストロークが長い）」「軸がズレやすい」ことだと考えられます。当店ではレバーと基部のスキマに脱脂綿をつめて、レバーを固定するようにして、多少操作性を向上させています。（脱脂綿には緩衝材としての働きもあります。）これだけでも随分いいのですが、根本的な解決にならないのが残念です。これだけよく出来たゲームなのに、操作性の悪さ、ということだけで敬遠されてしまうのは、非常に惜しいと思うのですが…。

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
新担当化の佐藤です。ただ今PC二荒では真面目でゲーム好きの男女従業員を募集中です。やる気のある人はご一報を。

●ゲームインDAIEI（千葉）
ラストブロンクス、KOF'96も50円です対戦好きな方、ぜひご来店ください。毎月恒例のイベントも絶好調実施中です。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
当店ではハイスコアラー募集中です!!みなさん気軽にチャレンジしてください。それから、コミュニケーションノートの方にもいろいろ書いてください。イラストをかいてもらえるとうれしいです!!それでは…
by～サイドーのシャングリラより～

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
先月に引き続きアルペンサーファーで腰くだけになった店員やガンブレード入浴の殲りすぎで目が回ってラリった店員がみなさまの御来店をお待ちしております。あと、子育てクイズマイエンジェルでいっしょに子育てしてくれる女性を募集中です。ちなみに子づくりから始めてくれる人、優先ですので、あしからず。
by犬の店員さん

●TILT神保町（東京）
何故かガレッガでHARDERにして最初から連射を入れてプレイという危険な遊びが流行りつつあります。パターンも稼ぎもあったもんじゃなく、クスリ食いまくって人間やめたら6面行くかも、という感じです。
by ATRとサージョンにくらっときた担当(ち)（しかし基本はデトロイト）

●タイトーイン&YOU2（東京）
改装により店名がタイトーインになりました。
by(店)

●ゲームコーナーフジ（東京）
UGF氏、OTS氏、京城氏、VAP氏、IZA氏、でんきや氏、巣鴨のDGM氏来店誠にありがとうございます。
by常連一同

●フロントロウ（東京）
最近、フロントロウの二階にあるインターネットカフェが大人気!!「やはり、ゲームセンターにあるインターネットカフェは入りやすい」とのお言葉をお客様から頂きました。みなさん、ぜひ来てくださいネ－
ホームページアドレス
http://www.alpha-web.or.jp/kaneko/

●ポパイ&パートナー（東京）
ユング氏、いつも来店ありがとう。
by店長

●ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
最近当店ではスト2、ダッシュ、ターボの対戦が盛んです。それはそうと、うちでは1時間1000円でフリープレイのシステムがあります。対戦君はもちろんスコアラーの方も利用してください。
P.S.近々当店は引越すことになりました。引越し先は、笑っちゃうことに元ハ○テ○セ○大船店の場所です。よろしく
by店より

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
噂のZERO2海外版入荷中!!「殺意の波動」に目覚めた黒リュウが猛威を奮っております。

君こそゲーメスト!

その3

ソニックウイングス3	アレックス	3,653,700	☆GAT'S−WXW	アイリン夢空間（岐阜）
	エレン&シンシア	3,383,400		
	チャイカ&プーシカ	3,496,000		
	ブレイザーズ	3,693,900		
	ホワイティ	3,539,600		
	マーカム	3,968,600	PPR−NGM	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	コウフル&ホワイト卿	3,351,800	☆CAT'S−WXW	アイリン夢空間（岐阜）
	緋炎	3,887,800		
上海万里の長城	北京	877,210	Legion−ホエホエ君	アミューズメントスペースフジ（大阪）
豪血寺一族2	クララ	5,338,000	☆CAT'S−きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
	サハド	4,181,200	☆CAT'S−NKS	
ガンバード	アッシュ	2,120,100	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
ヴァンパイアハンター	サスカッチ	2,161,200	やっぱり後半ダメペコ①	タウンスポットプレイランド（大阪）
疾風魔法大作戦	ブルギン	1,941,297	外道T.H	モンキーハウス本館（福岡）
ワールドヒーローズ2JET	エリック	256,81	WZH	GAME'S WiLL（京都）
D&D®タワーオブドゥーム	ファイター	1,160,320	千葉のD♥J・コナミのM94へ捧ぐ 和泉	個人申請パル（宮城）
古今東西干支物語		3,787,750	外道T.H	モンキーハウス本館（福岡）
スーパーストリートファイターⅡX	ベガ	2,722,200	GSM−VEGATTY	ゲームコーナーフジ（東京）
スーパーストリートファイターⅡ	サガット	2,238,100	G.M.C.ZFC.URAㇵㇼ	ゲームコーナーフジ（東京）
	キャミィ	2,137,500	☆CAT'S−VXV	アイリン夢空間（岐阜）
	バルログ	2,099,000	KMC−IZA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
	ディージェイ	2,063,200	SSMR'S ST−MRC三星光笑	ゲームコーナーフジ（東京）
	ベガ	2,020,100	ウーキーMST	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
セガラリーチャンピオンシップ	中級	2'26"63	R.N	個人申請ゲームキングジョイ（愛知）
	上級	2'11"50		
	チャンピオンシップ	3'14"93		
龍虎の拳2	ジャック・ターナー	2,390,810	SSC−ネズミ（フニャ夫ファン）	ゲームスポットアテナ（東京）
	ミッキー・ロジャース	2,836,210	BOØWY−少年	ゲームコーナーフジ（東京）
豪血寺一族	破鳥 才蔵	1,506,600	フレンドリーヤング	個人申請トミームナコ（群馬）
富士山バスター	かっぱ	1,407,000	初来々ELH−パチプロ	モンキーハウス本館（福岡）
バーチャレーシング	DXタイプ初級	3'06"28	DE.●	ギャレッソ津田沼（千葉）
レジオネア	クリス	3,045,950	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
餓狼伝説	テリー	765,600	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
	東	3,169,600		
ストリートファイターⅡ	E.本田運なし	1,673,500	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
GOIGOI ススメ!マイルスマイル		3,974,560	パズル仙人No001 ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
8.30/9.15合併号の訂正				
ナムコクラッシックコレクションVol.2	ラリーXオリジナル	198,000	PAJARILLO	プレイランドスカイシアター（埼玉）
デカスリート	110mハードル	12"14	ミサイルシューマッハ	モンキーハウス本館（福岡）
エースドライバービクトリーラップ	キャピタルシティサーキット	2'11"38	T.Y	タウンスポットプレイランド（大阪）
燃えよゴンタ		620,000（8人目）	QQQ	個人申請ゲームセンターペガサス（神奈川）
ストリートファイターⅡ'ターボ	リュウ	1,662,600	KMC−IZA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）

ナムコクラッシックコレクションVol・2は、オリジナルの4部門とアレンジの1部門が更新されています。中でもラリーXオリジナルとパックマンアレンジは、大幅な伸びを見せています。

全キャラ更新されるのか？と思われたバトルガレッガですが、しっかり全キャラ更新されています。しかも全キャラ100万のケタが動いています。う～む。トップの交代劇もチラホラ見られ、安定した盛り上がりぶりです。

今まで荏原ゲームコーナーの独占状態にあったスカルファングですが、集計5回目にしてS・N氏が2000万の大台でTOPの座に輝いています。

エースドライバービクトリーラップのコース名の表記を前回から改めています。

今まで初級と書いていたのが、セロウバレーサーキットで上級がキャピタルシティサーキットです。

レイブレーサーの最上級コースの記録が塗り変えられています。さすがはドライブゲームで数多くのTOPを取ってきたL−E氏、巣鴨のいぶし銀といったところ。

しぶいところでは、ガンバードのアッシュが3ヵ月連続で更新されています。かなり高いスコアで、歴代のアッシュ全一プレイヤー達もビビッているのではないでしょうか。

前回の訂正ですが、デカスリートの110mハードルの記録はバックアップに残っていないバグのタイムだとの連絡が集計店の方からありました。

エースドライバービクトリーラップと燃えよゴンタは、以前の記録を更新していませんでした。混乱を招いてしまって申し訳ありません。

オレンジハット砺波 ☆=0（2）

富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート	96m82	いたくら	槍投げ
2	ハイパーアスリート	101m31	Si麻宮	槍投げ
3	マッハブレーカーズ	6774m 8	Si麻宮	ボムズアウェイ まこと使用
4	ストリートファイターZERO 2（ゴウキ）	2,227,700	帰って来た おーもり君	ALLP×11
5	ストリートファイターZERO 2（RYU）	1,964,400	BBC	ALLP× 8
6	バトルガレッガ（Wスネイル）	5,743,060	YAM Ⅱ コサック×！	6面BOSS
7	メタルスラッグ	1,177,110	T.	ラス面
8	スーパーパズルファイターⅡX（ゴウキ）	244,460	ファイティングカウパー大野	ラス面 ゴウキ
9	スーパーパズルファイターⅡX（デビロット）	262,100	あえぎ声友の会会長 −M− 大野	ラス面 ゴウキ
10	スーパーパズルファイターⅡX（ダン）	221,600	少女ハンター大野	ラス面 ゴウキ

扇ケ丘レジャーセンター ☆=41（216）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO 2（豪鬼）	3,648,600	T. Clue−ISD	ALL 連必 オールハ 70×2
☆	ストリートファイターZERO 2（ガイ）	3,604,200	T. Clue−RIK	ALL 連必 P×19
☆	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	3,606,700	T. Clue−ISD	ALL 連必 P×19
☆	ストリートファイターZERO 2（ケン）	3,504,200	T. Clue−ISD	ALL 連必 P×18
☆	ストリートファイターZERO 2（ロレント）	3,081,800	D. D. T− チキンハート	ALL 連必 P×17
☆	ストリートファイターZERO 2（バーディ）	2,793,400	D. D. T− チキンハート	ALL 連必 P×12
7	バルキューブ	1,972,510	M. T	LV49
8	ハイパーアスリート（100m走）	7"63	AAC	
9	ハイパーアスリート（3段跳び）	19m86	AAC	
10	ハイパーアスリート（走り幅跳び）	10m37	AAC	

ゲームプラザ・イエローハット ☆=11（172）

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブロックサイクル（初級）	7,515	キャプテンNo フューチャー 氷の 匹	クルフロックステージ
2	ブロックサイクル（上級）	15,960	安地向上委員会 青酸カリ14号	ALL ALLパーフェクト
3	デカスリート（100m走）	9"14	SKM	ドイツ
4	デカスリート（400m走）	42"67	MAD	イギリス
5	デカスリート（1500m走）	3'18"42	BTO	ドイツ
6	スーパーパズルファイターⅡX	366,600	HQM変な奴教徒 TMR たこまる	ノーマルALL
7	ダートダッシュ	4'24"08	野田名人会 CGZ	激ムズ車AT
8	アクウギャレット	3,164,220	KAW 图	6面
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0（10）

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター（ハヤナ）	6'59"23	by大もうけ	1コインクリア ノーマル設定
2	19XX（しんでん元帥）	10,821,600	ISM	1コインクリア ノーマル設定
3	スーパーパズルファイターⅡX（デビロット）	242,480	BAD	1コインALL ノーマル設定
4	D&D®S.O.M（エルフ・ユイ）	3,507,600	byREI2	1コインALL ノーマル設定
5	エイリアンvsプレデター（P、ウォリアー使用）	3,706,100	がんばれブブカ辛味ナかけ飯	1コインALL ノーマル設定
6	リターンオブインベーダー	53,200	ムチムチビシビシバナナ組先生	1コイン 天野ゲーム博物館
7	ロストワールド	2,533,300	FEL	1コイン 天野ゲーム博物館
8	ウォーリアーブレード（横二画面筐体）	346,500	ももずきんおりん	1コイン 天野ゲーム博物館
9	アルカノイド	82,100	あらあらまあまあうらら学園の園長	1コイン 天野ゲーム博物館
10	サンセットライダーズ	113,690	ご近所ゲーセン隊	1コイン 天野ゲーム博物館

AMZA11 ☆=0（14）

三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター	14'44"17	AKI	リムガル ALL
2	スターグラディエイター	7'13"75	MKT	ゴア ALL
3	スターグラディエイター	5'42"13	KYU	ハヤト ALL
4	ニンジャマスターズ	6'46"15	TAM	蘭丸 ALL
5	ニンジャマスターズ	7'52"13	TAM	サスケ ALL
6	ラストブロンクス	7'34"85	KYU	ヨーコ ALL
7	ストリートファイターZERO 2	2,231,200	E・H・M!!	ダン ALL
8	ストリートファイターZERO 2	1,906,400	トクア	ケン ALL
9	ストリートファイターZERO 2	1,761,000	E・H・M!!	ゴウキ
10	スーパーパズルファイター2	1,772,300	E・H・M!!	滅殺リュウ ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=24(299)
大阪府豊中市玉井町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	バブルメモリーズ(ストーリー、スーパー(連))	32,534,000	CYCLONE−KIW	全80面クリア
★	バトルガレッガ(ミヤモト)	14,225,200	ウッ (と)ぴゅK N	クリア
3	戦国ブレード(アイン、(連))	1,802,000	HYAKU−KTL−UGF(干)	2−6
4	戦国ブレード(ハガネ、(連))	1,432,600	幾	2−4
5	ラストブロンクス(ユウサク)	3′40″86	GM&SJC	クリア
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2(ディグダグ、オリジナル、(連))	450,820	PSD−KTL−EL2	クリア
7	ナムコクラシックコレクションVol.2(パックマン、オリジナル)	381,600	KTR−BOSTON	クリア
8	鉄拳2 Ver.B(ジュン)	1′50″71	WILLARD VAN君電話するわね	クリア
9	チャリオット(連)	4,642,300	ホゲリアンvsプレデター	クリア 1ミス
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆=26(372)
大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ハイパーアスリート(走り高跳び)	2m78	YAS	日本
2	ハイパーアスリート(走り幅跳び)	11m57	AXIOM−SAO	キューバ
3	ハイパーアスリート(棒高跳び)	8m35	AXIOM−SAO	キューバ
4	ハイパーアスリート(水泳100m自由型)	39″07	AXIOM−SAO	キューバ
☆	バルキューブ	3,637,250	AXIOM−DEN	レベル75
6	サイキックフォース(バーン)	2′01″36	Seize−KKK	ALL
7	サイキックフォース(玄真)	2′17″04	Seize−KKK	ALL
8	セクシーパロディウス(イワン)	6,583,400	AXION−H. Y(藻)	ALL 1周195万 (連)付 残4
★	レジオネア(クリス)	3,045,950	AXIOM−DEN	ALL (連)付
★	スーパーストリートファイターII(本田(連)なし)	1,673,500	AXIOM−DEN	ALL 爪×3

GAME's WiLL ☆=43(315)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブロップサイクル(上級)	16,040	Jonnny	ALL
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2(パックマン・オリジナル)	388,000	カードキャプター応援します！大明神♥	ALL 残2
3	パズルボブル2X(Xモード)	73,385,920	MTC	ALL
★	ストリートファイターZERO2(アドン)	3,622,600	アイドル天使ようこそ GYO♥	ALLⓅ (連)(必) 95×3
★	ストリートファイターZERO2(チュン・リー)	3,115,800	「痴漢作戦第壱号」よっしーぶい	ALL (連)(必)
★	ワールドヒーローズ2 JET(エリック)	256.81	WZH	ALL (連)
7				
8				
9				
10				

コズミックプラザABC ☆=2(59)
大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(ベガ)	2,627,700	ZZZ(ま)	ALL (連)
2	デカスリート(400m走)	41″71	S・K	
3	デカスリート(走り幅跳び)	9m38		
4	ストームブレード(3番目)	2,999,480	ZZZ(ま)	2−6
5	デカスリート(1500m走)	3′18″43	バットヒューマン(き)	
6				
7				
8	デカスリート(走り高跳び)	2m60		
9	デカスリート(棒高跳び)	6m30		
10	デカスリート(トータル)	12,884	POS	ALL ロシア

チャレンジャー関大前店 ☆=13(90)
大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ハイパーアスリート(砲丸投げ)	28m16	まJU	1CALL
2	ハイパーアスリート(100m走)	6′98	まJU	1CALL
3	ハイパーアスリート(走り高跳び)	11m99	MIZ神+まJU	1CALL
4	ハイパーアスリート(円盤投げ)	89m14	MIZ神+まJU	1CALL
5	ハイパーアスリート(走り幅跳び)	2m78	MIZ神+まJU	1CALL
6	ハイパーアスリート(100m水泳)	38″87	課題しなさい。ハイ、わかりました。NOB	1CALL
7	ハイパーアスリート(110mハードル)	8″16	俺って、Yピー氏な奴ふふふのふ！ NOB	1CALL
8	ハイパーアスリート(ハンマー投げ)	110m30	みんながんばるーっ！俺もがんばる NOB	1CALL
9	ブロップサイクル(T.A初級)	7,145	どーでもえぇか！ まJU	1CALL
10	スーパーパズルファイターIIX	399,750	SGP−Y. K(S)	1CALL 乱入あり(モリガン)

GAME's DRAGON ☆=0(36)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルス11F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターIIX(ノーマル)	484,880	DIN−飼葉優里(S)	クリア デビロット有 リュウ使用
2	バブルメモリーズ(ストリートスーパー)	21,747,770	MRYよしみ君	クリア
3	ストリートファイターZERO2(さくら)	3,204,400	MNR−DIL(運の悪い人)	クリア (連)(同) P×15
4	ストリートファイターZERO2(ダン)	2,473,800	MNR−DIL	クリア (連)(同)
5	セクシーパロディウス(こいつ)	6,443,300	タコウインナー	クリア (連)
6	19XX(ライトニング)	16,141,300	MNR−DIL	クリア (連) 残×4
7	ストリートファイターZERO2(アドン)	3,006,300	やっぱ「まるすい」じゃあかんかったわ (乗)	クリア (連)(同) 10倍有り
8				
9				
10				

アミューズメントスペース・フジ ☆=20(45)
大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	スカルファング(オートモード)	20,015,300	罰金1万円 オマワリムカツク S.N	ALL (連) SIF 使用
2	ソニックウイングス3(マーカム)	3,968,600	PPR−NGM	ALL (連) 1周 191万
3	ソニックウイングス3(コウフル&リヴァー卿)	3,302,000	PPR−NGM	ALL (連) 1周 182万
★	上海万里の長城(北京)	877,210	Legion−ホエホエ君	ALL ボーナスALLⓅ
5	スーパーパズルファイターIIX	445,360	MIZ神−ZZ(か)	ALL ノーマルモード
6	ニンジャマスターズ(カムイ)	2′10″60	殺す。	ALL (連)
7	サイキックフォース(エミリ)	7′45″10	PHILIPS	ALL
8				
9				
10				

タウンスポットプレイランド ☆=12(175)
大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス(ナギ)	3′07″08	STAC−MSV	ALL
2	スターグラディエイター(ガモフ)	4′03″47	STAC−MSV	ALL
☆	逆転!パズル番長(うでためし)	10,000,000+α	飼葉優里(S)	ALL LV1000+α
☆	スーパーパズルファイターIIX(デビロット)	519,290	MIZ神−ZZ(か)	ALL
★	ヴァンパイアハンター(サスカッチ)	2,161,200	やっぱ後半ダメペコ(!)	ALL P×16 連無し
6	ハイパーアスリート(ハンマー投げ)	109m64	まえしまかな？	アメリカ使用
7	ハイパーアスリート(槍投げ)	115m03	MIZ神−ZZ(か)	キューバ使用 オリンピック後亡命
8	ハイパーアスリート(棒高跳び)	8m30	T. M(欠)	日本使用
9	ハイパーアスリート(三段跳び)	21m26	STAC−MSV	ケニア使用
10	ハイパーアスリート(円盤投げ)	90m65	STAC−ジャム 結成時 7才の子供	アメリカ使用 みんなおぼえてますか

ハイスコア通信 お店から②

●ゲームパレス（静岡）
　レイストームやりました。あれは毒だ!! レイフォースをやってたならなおさらです。命けずったる!!うちに入るのは、いつごろか!?
P.S.（全国レベルはすごいんだろーな）
by 楓!!

●グリーンプレイランド（岐阜）
　最近はあまりパッとしたものがないのかZERO2一色みたいですねえ。夏なので（年中か…）相変わらず変な盛り上がりをしているのですがZERO2では全日本ロレン党飛騨部長（言うまでもなく会員0）他、Wラリアッ党、ザ・サガッ党…などが日夜寒い闘いをくり広げて…い…いやその…と…とにかく新人待ってます。（本当かどうかは来ればわかるけど…ねぇ）でも一番鉄拳2が今でもにぎやかですけどね…対戦レベルそこそこなので来てください。

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
　天野ゲーム博物館は今、色々といつも出来ないゲームが入っているよ。遠征組もたくさん来てるから遊びに来てね。テレビ、ラジオでおなじみの店長が待ってるよ。

●AMZA11（三重）
　セガプライベートショー見てきました。VF3、9月入荷か?

●GAME・s WiLL（京都）
　長田仙人氏、短い間でしたが首領蜂御苦労様でした。また機会があればいつでも御来店ください。
P.S.VAP君ウェピーのBOX前後編買いました。でも前編ノイズ入りまくってチョッチムカつくーみたいな。今度MST氏と3人でサミットを開きましょう。
P.S.2 ヅガ夫氏あいかわらず入院中、お見舞いは京大病院南病棟406号室（7/21現在）
P.S.3 スレイヤーズを600回見た男とは私のことです。
by 次は救急箱セットだ!? 大明神

●タウンスポットプレイランド（大阪）
　プレステの鉄拳2「サバイバルモード」403人 MIZ神−ZZ(か) カズヤ使用 3時間半 備考 レバーかってに右入る(連)(必)無 ビデオ（有）問い合わせゲーメスト通信欄までー
by 担当T、M(Z)

●コズミックプラザABC（大阪）
　スト2からダッシュのころ、ひそかに有名だった「カミソリバスター」なる人物系の人がたまに来店します。少しましな方ですけど…。
by ヒマ人

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
　C−VOLT−V−C様、来店ありがとうございました。
by 千花、かる夫、TUN、&FUN人

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
　当店では現在テキパキ、マクロス、クイズ学問ノススメ、熱血高校ドッヂボール部、タンブルポップ、究極戦隊ダダンダーンが稼働中です。他にもタツジン、ワルキューレの伝説等が入荷予定です。

●ゲームプラザミッキー（広島）
　最近、ギャルの常連が増えて超うれしいです。
by 大島あみ

●丸久小郡店ファミリーランド（山口）
　7月から新しく店長になりました鈴尾です。みなさまどうぞよろしくお願いします。

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
　サブカルのみなさん先日は大変お世話になりました。マーブルのマニアビデオ楽しみにしてますので早く送ってください。それから江里口くんHairを大事にしてください。
by R、T(犯)

●サブカルチュア（福岡）
　プロップサイクル面白いので常連さんたちのほぼ全員がやりこんでいました。（過去形）DXタイプで1プレイ100円だったのですが入荷6日目にしていきなり消えました（涙）。聞くところによると山口県の方へ行ったとか。消えた次の日に山口からプロップサイクルをやりに来てくださった方々へ、これはもはや嫌がらせの域ですが決してワザとではありません、偶然です。
by プロップのやりすぎで股関節をやっちまった担当より

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
　キャサ夫氏、ブンブン丸その他大勢の皆様、御来店ありがとうございました。ぜひまた来てください。それにしてもキャサ夫氏のガレッガプレイは凄かったです。ガレッガーズのみんな感動しまくりでした。もっとやりまくって修業したいと思います。
by ガレッガーズ下っ端

●ゲームプラザ（熊本）
　スコアラー大募集中（切実）
by DMF

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	ストリートファイターZERO 2	681	カプコン
2	2	バーチャファイター 2	366	セガ
3	—	ラストブロンクス	350	セガ
4	4	バーチャロン	297	セガ
5	3	デカスリート	269	セガ
6	8	スーパーパズルファイターⅡX	201	カプコン
7	6	バトルガレッガ	188	ライジング/エイティング
8	7	鉄拳 2	175	ナムコ
9	5	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	153	カプコン
10	—	ダイナマイト刑事	131	セガ

11位	ハイパーアスリート 98	12位	子育てクイズ マイエンジェル 83	13位	ザ・キングオブファイターズ'95 82	14位	リアルバウト餓狼伝説 78	15位	マジカルドロップ 2 75

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	ストリートファイターZERO 2	718	カプコン
2	—	ラストブロンクス	425	セガ
3	2	バーチャファイター 2	417	セガ
4	5	バーチャロン	327	セガ
5	3	デカスリート	279	セガ
6	4	鉄拳 2	196	ナムコ
7	—	スーパーパズルファイターⅡX	170	カプコン
8	10	バトルガレッガ	113	ライジング/エイティング
9	6	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	112	カプコン
10	—	ダイナマイト刑事	91	セガ

11位	レイブレーサー 88	12位	ハイパーアスリート 83	13位	リアルバウト餓狼伝説 79	14位	プロップサイクル 77	15位	ザ・キングオブファイターズ'95 69

ZERO2以下は混戦

好調な出だしラストブロンクス

今月は、ストリートファイターZERO2とバーチャファイター2の2強に加え、セガのポリゴン格闘の新作、ラストブロンクスが登場してきました。今月の話題作と言えば、何と言ってもこれでしょう。

このゲームに対しては、それほど詳しくないのですが、担当編集部員と話した結果を元にしてコメントしてみたいと思います。

発売直後から、都心部を中心に、爆発的な人気を呼びました。並んでいるほどでないにしろ、常に人がついていて盛り上がっていたと言えるでしょう。1ラウンドがかなり速いため、インカムもよかったはずです。

キャラクターは、特殊な世界観ではなく、親しみやすさを感じます。武器に関しては、それぞれの武器のモーションに研究の跡が感じられ、独特の雰囲気を出しています。

しかし、その武器ならではの性能・モーションの技がさほど有効な選択肢でないのは残念なところ。本来、武器は大きく振り切って使って気持よかったりすると思うのですが、結局モーションの小さい技の連携が主体のゲーム性になっています。

スキの大きい技が多いため、使える攻めパターンが絞られてくるのが気になるところ。Gキャンセルによって工夫を加えていくと面白いのですがそこまで行っている人は少ないようです。

特に、ボタンの数が少ないと、必ず技が連携になっていくのが必然です。手数は多くなるのですが、武器あり格闘の爽快感を出すには難しいシステムかもしれません。

そろそろKOFの季節

他の新製品では、ダイナマイト刑事が入ってきました。これは、ポリゴンの一対多数の格闘ゲーム。キャラは濃いSのですが、つい百円を入れちゃうインパクトがあります。

まだまだ、ポリゴンでこういうタイプのゲームを作るのは技術的に難しそうです。だが、求められているジャンルだと感じました。ただ、点数がないのはマイナスだと思います。せめて、階級を上げるとか、せめて、階級を設置してくわないと達成感がないし、飽きが早いのでは!?

来月は、SNKのKOF96がTOPを取れるか楽しみなところです。　(ぜんじ)



山梨県　P.N. ASASIN

マンモス城インベーダーハウス　☆＝3（3）

大阪府高槻市北園町18−14　☎(0726)82−4323

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	デカスリート (円盤投げ)	82m63	ロレント弱えⓈ	イギリス　46度
2	デカスリート (100m走)	9″23	㊈じろ㊂	イギリス 針そ弾+レバー使用
3	デカスリート (砲丸投げ)	26m01	NJR㊂	イギリス　回転投げ 41度
4	デカスリート (400m走)	41″57	STAC−MSV	ロシア
5	デカスリート (110mハードル)	12″23	忍者くんうるさ〜い㊈	イギリス 1台目倒す
6	デカスリート (デカスロン)	12,956	他人のネーム入れまくり♪㊈	イギリス 繰り上げバグなし
7	ナムコクラシックコレクションVol. (マッピー・アレンジ)	3,684,060	Y. F	ALL　1ミス
8	戦国ブレード (アイン)	1,544,000	IGU	2−5
9	ラビリンスランナー	475,820	SGP−オメガセクター	ALL
10	ソンソン	2,956,040	SGP−SV−TNK	5周目

ゲームセンターピノキオ　☆＝2（36）

兵庫県明石市本町1−1−26　☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ハイパーアスリート (100m走)	7″60	IP様	フランス使用 以下全て改造なし
2	ハイパーアスリート (走り幅跳び)	11m03	INJで余裕	ケニア
3	ハイパーアスリート (砲丸投げ)	27m99	SVR−TAN	日本
4	ハイパーアスリート (水泳100m自由形)	41″00	INJ	ケニア
5	ハイパーアスリート (110mハードル)	9″31	SVR−LAC	韓国
6	ハイパーアスリート (ハンマー投げ)	107m00	INJ	ケニア
7	ハイパーアスリート (三段跳び)	19m57	INJ	ケニア
8	ハイパーアスリート (槍投げ)	105m81	SVR−LAC	ケニア
9	ハイパーアスリート (円盤投げ)	90m59	INJ	ケニア
10	デカスリート (走り高跳び)	2m60	K A	ドイツ

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝1（15）

兵庫県川西市小花1−6−16　☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (ローズ)	2,160,100	D. M翔	ALL
2	ニンジャマスターズ (雲仙)	4′24″00	堀川南洞院亜矢之巴	ALL 超タイムアタック使用
3	闘姫伝承 (キリコ)	1,650,700	ACE	ALL
4	雷電DX (練習コース)	5,415,570	桑名　寛之	ALL 連なし
5	雷電DX (初級コース)	5,729,870	桑名　寛之	ALL 連なし
6				
7				
8				
9				
10				

川島玩具店　☆＝0（19）

兵庫県高砂市鍛冶屋町1411　☎(0794)42−0094

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (ロレント)	2,012,500	吉田2	ALL
2	ストリートファイターZERO 2 (チュンリー)	1,988,400	乙　夜	ALL
3	ストリートファイターZERO 2 (ローズ)	1,912,900	夜　久	ALL
4	龍虎の拳外伝 (王　覚山)	7″28″18	HIE	ALL
5	龍虎の拳外伝 (藤堂　香澄)	8′11″92	夜　久	ALL
6	龍虎の拳外伝 (ロディ・バーツ)	8′43″20	DUO	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (ジョー・ヒガシ)	1,206,600	AGE	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト (服部半蔵)	7,803,800	NOA	ALL
9	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,725,800	NOA	ALL
10	ストリートファイターZERO (ケン)	1,731,900	RIG	ALL

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44−5888

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターアルファ2	2,082,000	W. I 殺意のリュウ	ALL
2	ソウルエッジVer. Ⅱ	4′44″26	R・N ジーク	ノーマルモード ALL
3	ソウルエッジVer. Ⅱ	5′21″63	M・H みつるぎ	ノーマルモード ALL
4	ソウルエッジVer. Ⅱ	5′33″03	MUL ソフティーア	ノーマルモード ALL
5	沙羅曼蛇 2	1,184,900	SUR−G	2P側 2−6
6				
7				
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=17(124)
愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(0899)24−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ミヤモト)	13,554,240	K M	ALL (連)
☆	逆転パズル番長(うでだめし)	9,999,999+α	FAD−JAN &A T	L−99
☆	ハイパーアスリート(100m走)	6″86	MASA! &★−紫龍	ボタン初期設定
☆	ハイパーアスリート(110mハードル)	7″76	MASA! &★−紫龍	ボタン初期設定
☆	ハイパーアスリート(槍投げ)	117m28	MASA! &★−紫龍	ボタン初期設定
☆	ハイパーアスリート(走り幅跳び)	12m18	MASA! &★−紫龍	ボタン初期設定
☆	ハイパーアスリート(三段跳び)	22m12	MASA! &★−紫龍	ボタン初期設定
☆	ハイパーアスリート(円盤投げ)	91m60	MASA! &★−紫龍	ボタン初期設定
9	デカスリート(円盤投げ)	82m44	MASA!	
10	デカスリート(槍投げ)	97m57	MASA!	

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=2(39)
山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート(棒高跳び)	6m30	ICE	イギリス 小野田店
2	デカスリート(砲丸投げ)	26m08	TYT	イギリス 小野田店
3	デカスリート(円盤投げ)	82m49	T・T	イギリス 小野田店
4	デカスリート(槍投げ)	97m58	ZXR	ロシア 小野田店
5	デカスリート(100m走)	9″53	HSK	中国 小野田店
6	ラストブロンクス(ユーサク)	4′27″51	モーリーTANI	1C ALL 小野田店
7	ソウルエッジVer.Ⅱ(ジークフリート)	5′17″93	SIN	1C ALL 山口店
8	スーパーパズルファイターⅡX(ノーマルレベル)	346,580	よゆうっち♡DAN	1C ALL さくら 山口店
9	パズルボブル2	130,506,920	秋田からの珍客	1C ALL 小野田店
10	ニンジャマスターズ(カスミ)	6′04″85	モーリーTANI	1C ALL 小野田店

ゲームスポットパスカル ☆=0(21)
岡山県岡山市表町3−7−5 ☎(086)234−2332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX(ドノヴァン)	380,410	D. S. K−BAD	ALL デビロット乱入無
2	スターグラディエイター(ゲレルト)	3′34″78	広末涼子	ALL
3	ストリートファイターZERO2(ケン)	2,793,000		ALL P×13
4	マジカルドロップ2(ひたすらモード)	5,292,276	D. S. K−BAD	かんたんスタート
5	D&D®S.O.M(エルフ)	3,194,148	ゴキブリオン	ALL
6	D&D®S.O.M(2P同時)	4,843,167	スバルとセイシロウ	ALL
7	シークレットエイジェント	1,109,400	SAN®	ALL (連)
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=36(282)
福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	スターグラディエイター(ゴア)	2′23″99	G. M. C. R−I	1CALL (連)
☆	ハイパーアスリート(砲丸投げ)	29m09	G. M. C. ごんちゃん&R−I	改なし
☆	ハイパーアスリート(水泳)	38″27	G. M. C. ごんちゃん&R−I	改なし
4	ハイパーアスリート(走り幅跳び)	2m79	G. M. C. ごんちゃん&R−I	改なし
☆	ハイパーアスリート(ハンマー投げ)	111m34	G. M. C. ごんちゃん&R−I	改なし
☆	ハイパーアスリート(棒高跳び)	8m75	G. M. C. ごんちゃん&R−I	改なし
7	バルキューブ	3,025,720	MLK	LV. 65 1C
☆	逆転!!パズル番長(番長統一編)	8,514,800	外道T・H(番)(研)2号	1CALL (連)
☆	逆転!!パズル番長(うでだめし)	9,999,990	5号(研)	1CLV99+α(連)
☆	闘姫伝承(マリー&キング)	2,565,900	MLK	1CALL (連)

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6681

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,214,000	K☆T(山口店)	ソドム・ALL
2	ストリートファイターZERO2	2,095,000	REI(山口店)	春麗・ALL
3	ストリートファイターZERO2	2,114,600	777	ケン・ALL
4	ストリートファイターZERO2	2,273,000	K☆T(山口店)	サクラ・ALL
5	ストリートファイターZERO2	2,239,600	りょう	リュウ ALL
6	マジカルドロップ2	264,158	てんいん その②	ひたすらモード 6段
7	マジカルドロップ2	65,450	てんいん 中原よろしく	ひらめきモード ALL
8	ナムコクラシックコレクションVol.2	307,400	国光	ALL オリジナル パックマン
9	もうぢゃ	437,420	しーろーえっくす	LV. 95
10	スーパーパズルファイターⅡX	295,640	しいろいX	ノーマル ALL 山口店

オキモト ☆=0(18)
広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(ダン)	1,618,800	DOI	ALL
2	ストリートファイターZERO2(ナッシュ)	1,450,700	NN	ALL
3	ストリートファイターZERO2(さくら)	1,882,200	AHO	ALL
4	ストリートファイターZERO2(春麗)	1,862,900	NN	ALL
5	ストリートファイターZERO2(ザンギエフ)	1,480,600	G	ALL
6	D&D®S.O.M(シーフ)	2,967,509	えーちゃん	ALL
7	沙羅曼蛇2	853,200	NAS	2−2 (連)
8	首領蜂	15,038,250	ワラ夫	Cタイプ (連)
9	ななめでマジック	391,933	わてん	ALL
10	リーサルエンホーサースⅡ	6,140	E・S	30分かかる

サブカルチュア ☆=13(155)
福岡県筑紫野市二日市宮田町581−6 黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ブロップサイクル(初級、クリフロック)	8,380	GDS−OOT	ALL D×タイプ 残Time 87秒
☆	ブロップサイクル(上級、ストリートモード)	19,570	GDS−OOT	ALL D×タイプ 総残Time 131秒
3	ニンジャマスターズ(ナツメ)	2′10″64	マーダーコアラ(番長)	ALL (同) タイムアタックモード
4	ゼビウス3D/G	7,065,540	GDS−OOT	ALL (連) 残×1 穴ウメ君モード
★	ストリートファイターZERO2(ケン)	4,068,500	GDS−ATC−まさし	ALL (連)(同)(必)
6	ソウルエッジVer.Ⅱ(ソフィーティア)	2′55″49	CAT	ALL
7	スーパーパズルファイターⅡX(バルログ)	2,059,000	リハビリ君	ALL (連)(交)(同)
8				
9				
10				

アミューズメントスクェアカサブランカ ☆=7(7)
香川県高松市亀井町10−15 ☎(0878)33−3375

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ハイパーアスリート(100m走)	7″73	RUN	すべて(連)なしです。
2	ハイパーアスリート(110mハードル)	9″23	RUN	
3	ハイパーアスリート(棒高跳び)	7m30	RUN	
4	ハイパーアスリート(水泳)	42″67	KYO	
5	ハイパーアスリート(走り幅跳び)	10m92	KYO	
6	ハイパーアスリート(走り高跳び)	2m78	KYO	
7	ハイパーアスリート(走り幅跳び)	89m59	RUN	
8	(槍投げ)	107m87	KYO	
9	ハイパーアスリート(ハンマー投げ)	109.99	TAK	
☆	ストリートファイターZERO2(ザンギエフ)(連)(同)	2,850,600	EXC−GDS−S. O!!	ALL P×13 ゴウキからコンブリ落とし(必)

ゲームプラザミッキー ☆=3(37)
広島県広島市南区的場町1−7−2 ☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G	7,099,830	ドライな笑顔で切り返せEL H−ぱちぷー(命)	ALL 連付 30万落ち
2	スターグラディエイター	4′38″00	NEZ−GYO	ALL ハヤト
3	神凰拳	1,564,700	NEZ−GYO	ALL 素天
4	神凰拳	1,273,800	NEZ−GYO	闘姫伝承 酒天童子
5	神凰拳	1,005,600	NEZ−GYO	ALL 孫悟空
6	ニンジャマスターズ	4′00″23	NEZ−GYO	ALL らん丸
7	ビックトーナメントゴルフ	−20	メモラー	ALL オーストラリア
8	フラッシュポイント	ALL	さこちゃん	面セレ有り
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆=0(19)
福岡県北九州市北区京町2−6−7 ☎(093)521−2040

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート	92m62	守田正夫	(槍投げ)
2	デカスリート	10″37	RIC	(100m走)
3	デカスリート	6m66	MAE	走り幅跳び
4	デカスリート	19m63	HAR	砲丸投げ
5	デカスリート	40″00	MAC	1500m走
6	ナムコクラシックコレクションVol.2(ディグダグ)	1,313,680	守田正夫	ALL (残×4) アレンジ
7	ソウルエッジVer.Ⅱ	3′46″29	守田正夫	ALL (タキ)
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,814,200	中村幸平	ALL 古武使用(校性) 17連鎖
9	ソウルエッジVer.Ⅱ	3′19″96	守田正夫	ALL (ファン)
10	ソウルエッジVer.Ⅱ	3′46″83	守田正夫	ALL (ミナ)

タイトーイン空港通り店 ☆=1(29)
愛媛県松山市南斉院町17−5 ウエストビル1F ☎(0899)73−1381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ(北ヨーロッパ)	3′25″05	SUR−R T(犯)	マッドパワー MT完走
2	アウトランナーズ(スイス)	3′18″49	SUR−R T(犯)	Newゲームです
3	アウトランナーズ(アトランティック)	3′21″11	SUR−GIN	
4	アウトランナーズ(スペイン)	3′17″60	SUR−GIN	
5	アウトランナーズ(ケニア)	3′22″60	SUR−R T(犯)	
6	アウトランナーズ(ロシア)	3′26″57	SUR−GIN	
7	アウトランナーズ(中国)	3′21″00	SUR−たかひろ	
8	アウトランナーズ(日本)	3′19″30	SUR−GIN	
9	アウトランナーズ(ホンコン)	3′24″98	SUR−GIN	
10	アウトランナーズ(オーストラリア)	3′20″26	SUR−GIN	

ゲームゾーン灘店&境店 ☆=0(14)
鳥取県米子市灘町2−52 ☎(0859)22−9749

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード	938,700	運子	灘町店
2	ストリートファイターZERO2	1,546,100	MI	リュウ 灘町店
3	スーパーパズルファイターⅡX	288,490	HOP	ドノヴァン 灘町店
4	ストリートファイターZERO2	1,489,000	MI	ダン 灘町店
5	リアルバウト餓狼伝説	666,870	KK	灘町店
6	オセロ	141	HOP	
7	闘姫伝承	1,124,700	BAR	ライヤー
8	デカスリート	9′41	MI	走り幅跳び
9	ストームブレード	1,814,220	SAO	アレックス
10	デカスリート	9.66	T. M	100m走

次回のスコア締め切りは **9月23日** (24日消印有効)

☆獲得数上位店(2・30〜9.30号)

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	7	52
2	プレイシティ24(北海道)	2	45
3	GAME'S WiLL(京都)	2	44
4	扇ケ丘レジャーセンター(石川)	12	39
5	モンキーハウス本館(福岡)	7	36
6	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	2	27
7	タイトーイン002スタジアム(大阪)	4	25
8	アイリン夢空間(岐阜)	2	24
9	アミューズメントスペースフジ(大阪)	3	22
10	チャレンジバンバン(愛媛)	8	17

ハイスコア通信担当者から

今回も1位はプレイシティキャロット巣鴨店。安定してナムコクラッシックコレクションVol・2やセクシーパロディウスでTOPを取っている。さらにサイキックフォースへの動きも見せており、まだまだ上位をひた走っていきそうだ。

2位のプレイシティ24は今回はやや元気がないが、早くもスターグラディエイターへの動きを見せており同ゲームでの活躍が期待される。

3位のGAME'S WiLLは、一時の爆発力はないものの、安定感のある戦いで静かに上位をうかがっているように見える。

そして、すさまじい勢いで上がってきたのが今回4位につけている扇ケ丘レジャーセンターだ。さすがは昨年度の優勝店。王者の風格を漂わせている。

今年の集計もあと4回を残すのみ。各集計店もラストスパートにはいっていくに違いない。

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。

❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23)」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ。

ホワイトハウス箱崎店 ☆=10(60)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	11,621,130	CPM	ALL ガイン
2	バトルガレッガ	12,157,810	NOB	ALL ミヤモト
3	バトルガレッガ	13,143,080	NGT－キャサ夫	ALL ゴールデンバット
4	デカスリート（1500m走）	3′17″11	CYCLONE－HURRICANE	ジャマイカ使用
5	ラストブロンクス（ノーマル）	3′15″60	ででぃべあ	ALL ナギ使用
6	ラストブロンクス（ノーマル）	3′51″11	MA	ALL ジョー使用
7	ラストブロンクス（サバイバル）	1,472,711	ででぃべあ	10面 ナギ使用
8	ラストブロンクス（サバイバル）	909,058	HID	7面 クロサワ使用
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マスターグラディエイター	5′41″95	Mr－ARAKI	ALL ハヤト
2	マスターグラディエイター	8′23″20	Mr－ARAKI	ALL ゲレルト
3	ストリートファイターZERO 2	1,901,700	DGF－SLO	ALL ゴウキ
4	D&DⓇS.O.M	2,854,372	Mr－YOSHIDA	ALL ファイター
5	ソウルエッジ	4′48″80	Mr－ARAKI	ALL ソフィーティア
6	ニンジャマスターズ	6′46″01	Mr－K. N	ALL サスケ
7	パズルボブル2	36,777,580	Mr－END	ALL
8	鉄拳2 Ver. 2	1′59″81	Mr－H・T	ALL 王
9	龍虎の拳外伝	7′43″55	Mr－END	ALL 王
10	メタルスラッグ	只今ALLハイスコア募集中！		ALL

神宮前キャロットハウス ☆＝2（7）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	デカスリート（槍投げ）	97m65	MGF－KOB	1コイン アレクセイ使用
2	デカスリート（走り幅跳び）	9m45	MGF－KOB	1コイン カール使用
3	デカスリート（砲丸投げ）	25m71	MGF－KOB	1コイン アレクセイ使用
4	ダンクマニア	218	MGF－KOB	1コイン ALL Dunk 114
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,630,700	高見公人	1コイン ALL 根性 藤崎詩織使用
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,529,400	MGF－Zin	1コイン ALL 根性 早乙女使用
7	首領蜂	15,639,970	TKI－TKI－ALS	1コイン TYPEB 2－3ボス
8	ソウルエッジVer. Ⅱ	4′58″03	ペ○ボーマン レオ	1コイン ALL タキ使用
9	テトリスプラス	709,100	川内カズ子	1コイン LEV90
10				

ワンダーランド ☆＝0（5）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,337,700	KVR改めDBZ	ALL
2	ストリートファイターZERO 2（さくら）	2,018,000	真ゴーキが倒せない KAZ－AMI	ラスト前真ゴーキまで（もったいない）
3	19XX（ライトニング）	8,467,300	C級シューター CK3	ALL 残・0 ボム：0
4	パズルボブル2（ひとりでパズル）	51,850,840	パボラーかみい	ALL 目指せ1億点
5	マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,877,900	かみい	ALL成敗!!
6	ソウルエッジ（ソフィーティア）	5′02″40	AXE如月	ALL
7	ソウルエッジ（ジークフリート）	5′21″77	KAZ－AMI	ALL
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝5（221）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	もうちゃ（もくもくもうちゃ）	2,580,490	PIE	LV99＋α 1C
2	ナムコクラシックコレクションVol. 2	341,630	T. S（サコッチ）	1CALL ノーミス ディグダグオリジナル
3	デカスリート（槍投げ）	97m53	BIN	ロシア使用 連なし改造なし
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,447,300	あきら	1CALL 如月使用
5				
6				
7				
8				
9				
10	ねらってチュー	384,810		1CALL

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
8月発売					
ワイディング・ヒート	コナミ	ドライブ	ハンドル	8月中旬	
BANG BANG BALL	バンプレスト	アクションパズル	8－1	8月末頃	パズル要素を含んだアクションゲームです。
ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	カプコン	アクション	8－3	8月中	
ストリートファイターZERO 2 ALPHA	カプコン	格闘	8－6	8月中	
ダイナマイトベースボール	セガ	スポーツ	8－2 +バットスイッチ	8月中	
マジカル頭脳パワー	セガ	クイズ	マイク+1ボタン	8月中	
スタジアムヒーロー'96	データイースト	スポーツ	8－3	8月中	「消える魔球」や、ジャストミートによる秘打などの演出をご覧下さい！
アルペンサーファー	ナムコ	スポーツ	体感	8月中	
9月以降発売					
バーチャファイター3	セガ	格闘	8－4	9月上旬	
プリクラ大作戦	アトラス	アクション	8－3	9月予定	クラクラキラキラ大作戦からのタイトル変更です！（プリンセス　クララ）
ステークスウィナー2	ザウルス	スポーツ	8－2	9月予定	様々なシステムを搭載してステークスウィナーが再び登場！
ウェーブランナー	セガ	スポーツ	体感	9月予定	
ファイターズインパクト	タイトー	格闘	8－3	9月予定	新システム、スタイルセレクトで自分に合った流派を見つけてください!!
エアウォーカーズ	データイースト	スポーツ	8－3	9月予定	3ボタン、シュート、ドリブル、テクニックを使用した本格的バスケットです！
雀々しましょ	ビスコ	麻雀	KB	9月予定	対人対戦もできるよ。皆で雀々しましょ
アクアジェット	ナムコ	スポーツ	体感	9月予定	
Gun Dogs	セイブ開発	シューティング	8－2	10月予定	
発売日未定					
風雲黙示録2	SNK	格闘	8－4	未定	
ウォーザード	カプコン	格闘	8－6	未定	
クイズ　七色ドリームス　虹色町の奇跡	カプコン	クイズ	4ボタン	未定	
X－MEN2（仮）	カプコン	格闘	8－6	未定	
SIDE BY SIDE	タイトー	ドライブ	ハンドル	未定	四季折々のコースをテーマにしたドライブゲームです。
クイズ　お前に　ピポンチョ	データイースト	クイズ	4－1	未定	長らくお待たせしました。とんでもない演出も多くテコらしいクイズゲームになりました。
デッド　オア　アライブ	テクモ	格闘	8－3	未定	
3 on 3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	未定	最大4人まで対戦可能だ！決定的瞬間をド迫力にみせるズームUPシステム搭載！
蒼穹紅蓮隊	ライジング	シューティング	8－3	未定	残暑厳しい今日この頃、蒼穹で爽快感を味わってくださいね。

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

基板高価買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》	
ロードランナーI〜IV	各15K
R-TYPE	5K
R-TYPE II	8K
R-TYPE LEO	10K
アンダーカバーコップス	15K
海底大戦争	18K
最後の忍道	15K
イメージファイト	9K
X マルチプライ	10K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	10K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)	
《SNK》	
ループレバーのゲーム(P付)	30K〜
サイコソルジャー	60K
アテナ	15K
ASO	10K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)	
《カプコン》	
エグゼドエグゼズ	25K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	13K
ロストワールド(P付)	95K
ひげ丸	13K
ストリートファイター	10K
D&D(サブ)	22K
D&D 2 (サブ)	TEL
パワードギア(サブ)	15K
エイリアンVSプレデター(サブ)	20K
ワンダー3	25K
CPシステム基板高価買取(TEL)	
CPSIIサブボード高価買取(TEL)	
《コナミ》	
グラディウス(バブルボード)	23K
グラディウス(ROMボード)	TEL
ライフフォース	30K
サラマンダ	22K
グラディウスII	15K
グラディウスIII	20K
ゼクセクス	17K
A-JAX	15K
悪魔城ドラキュラ	50K
サンダークロス	15K
サンダークロスII	13K
ときめきパズル玉	TEL
ツインビー(バブルボード)	20K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォーリアーズ	18K
パトランティス	20K
M.I.A	20K
魔獣の王国	35K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)	
《ジャレコ》	
シティコネクション	15K
忍者くん2	10K
サイキック5	15K
ぶたさん	17K
バルトリック	20K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)	
《セガ》	
ファンタジーゾーン	13K
アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	13K
SDI(P付)	65K
バレット	TEL
ピットフォールII	17K
ゴールデンアックスII	20K
スペースハリアー高価買取(TEL)	
※セガレトロ基板高価買取(TEL)	
《タイトー》	
バブルボブル	15K
レインボーアイランド(EXOK)	13K
レイメイズ	20K
ライトブリンガー	13K
影の伝説	10K
黄金の城	15K
ナイトストライカー(PCB)	35K
プリルラ(メイン込)	35K
ガンフロンティア	25K
ライディングファイト	25K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)	
※F3マザーボード高価買取(TEL)	
《デコ》	
ザビガ	22K
B-ウイング	22K
トリオTHEパンチ	22K
エドワードランディ	35K
ナイトスラッシャーズ	20K
グレートラグタイムショー	17K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)	
《ナムコ》	
ベラボーマン(ボタン付)	60K
フェリオス	35K
ファイネストアワー	55K
アサルト(P付)	45K
イシターの復活	TEL
ホッピングマッピー	TEL
F/A	7K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	17K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)	
《日物》	
ムーンクレスタ(純正)	20K
クレイジークライマー(純正)	40K
フリスキートム	40K
子連れ狼	35K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)	
《任天堂》	
ドンキーコング(純正)	30K
マリオブラザース(純正)	13K
スペースファイアーバード	25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)	
《その他》	
首領蜂	20K
クラッシュローラー(純正)	18K
コロスケローラー	22K
エクイテス	23K
リバーパトロール(純正)	40K
その他オルカ基板高価買取	
スターフォース(純正)	13K
アルゴスの戦士	12K
ソロモンの鍵	15K
鮫! 鮫! 鮫!	15K
バツグン	25K
ジャンプバグ	20K
セーラームーン(全て純正)	25K
ガンバード	15K
クレイジーコング(2含む)	10K
豪血寺一族2	9K
豪血寺一族外伝	13K
マジンガーZ	12K
ツインイーグルII	15K
ミュータントナイト	20K
アークエリア	15K
ウルトラ警備隊	13K
ハチャメチャファイター	10K
ノバ2001	15K
バイパーフェイズ(NEW)	20K
バトルガレッガ	28K

「SuperNintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します。TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと余白に金額を明記して送ってください。ない場合は手続きに時間がかかりますのでご注意ください。

SOAの最終兵器
GENESIS NOMAD登場

変換アダプタでメガドライブソフトもOK!!



¥29,800

月刊 最新入荷ソフト速報

SS	
今回うと技表が付いてくる! アルティメットモータルコンバット3	¥7,200
ついにサターンで完全移植された人気ゲーム! プライマルレイジ	¥7,500
人気スポーツの最新版が登場! NHL パワープレイホッケー	¥7,200
3DO	
人気シリーズのAD&Dの第2弾が登場 デスキープ	¥6,800
人気タイトルのショックウェーブの第2弾 ショックウェーブ2	¥7,200
32X	
大人気タイトルの海外版が再入荷! バーチャファイター	¥6,980
移植度も高い32XのROM版! プライマルレイジ	¥7,500
大人気キャラのアクションゲーム スパイダーマン	¥7,400
Genesis	
アレンジを加えたうえにオリジナルも遊べる! ピットフォール	¥6,400
数少ないビリヤードゲームの最新作! ミネソタ ファッツ	¥7,200
あのアーケード版が完全移植! キャプテン アメリカ	¥6,800
Genesis Nomadの充電バッテリー ノマド パワーパック	¥5,980
JAGUAR-CD	
これぞ完全移植のスペースエース スペースエース	¥6,980
LDゲーム系の最新作! ブレインデッド 13	¥6,480
PS	
マニアも納得のアイテム! ウィリアムズ アーケード グレイテストヒッツ	¥7,200
ハイスピード ロボットシューティングゲーム クレージーイワン	¥6,800
リアルさが売りのシミュレーションシューティング ウォーホーク	¥6,800
酔ってしまうほどのスピード感が売り! アサルト リグ	¥6,800
サターン版に勝るとも劣らないクオリティー! プライマル レイジ	¥6,800
傑作シューティングがPSに登場! ビューポイント	¥5,980

ここに来ればPLAYできる

★KILLER INSTICT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

ゲーム改造ツール特価販売中!!

SS用 プロ アクション リプレイ
PS用 プロ アクション リプレイ
SFC用 X-ターミネーター2 サスケ

価格はTELにてお問い合わせください

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



NEW ボードマスター (シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000 & 8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由
¥CALL

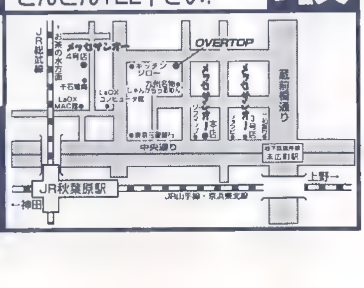
「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!! お電話にてご注文後、即配達 代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。**高価**

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい! **買取**

営業時間	
月〜木	10:30〜20:00
金・土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:30

ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
☎ 03(3255)3453
FAX.03(3255)3455



ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)



限定50台
特別価格 ¥195,000
(送料・消費税含む)

初回¥17,780 ¥17,600×11回
初回¥11,560 ¥ 9,400×23回
初回¥ 9,640 ¥ 6,700×35回

SEGA ニューアストロシティ

(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格¥235,000(税込)

初回¥21,540 ¥21,200×11回
初回¥12,280 ¥11,400×23回
初回¥10,720 ¥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+バーチャファイター2,1 組込



(筐体12ボタンパネル仕様)

通販価格¥420,000(税込)

初回¥38,380 ¥37,900×11回
初回¥21,360 ¥20,400×23回
初回¥14,840 ¥14,600×35回

SEGA ニューアストロシティ SNK キングオブファイター96' 組込



通販価格¥402,000(税込)

初回¥36,468 ¥36,300×11回
初回¥21,036 ¥19,500×23回
初回¥16,804 ¥13,900×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格¥498,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X−MEN (カート)

初回¥45,932 ¥44,900×11回
初回¥25,064 ¥24,200×23回
初回¥17,996 ¥17,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2 セット

通販価格¥338,000(税込)

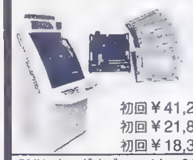


CPSⅡマザーボード
ストZERO (カート)

初回¥30,892 ¥30,500×11回
初回¥17,582 ¥16,400×23回
初回¥13,676 ¥11,700×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様) 通販価格¥448,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回¥41,232 ¥40,400×11回
初回¥21,864 ¥21,800×23回
初回¥18,396 ¥15,500×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット

(筐体12ボタンパネル仕様)

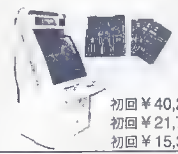


通販価格¥338,000(税込)

初回¥30,892 ¥30,500×11回
初回¥17,582 ¥16,400×23回
初回¥13,676 ¥11,700×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格¥440,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回¥40,260 ¥39,700×11回
初回¥21,720 ¥21,400×23回
初回¥15,380 ¥15,300×35回

CAPCOM CPSⅡボードマスターセット

通販価格¥320,000(税込)



ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X−MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス

初回¥28,980 ¥28,900×11回
初回¥17,260 ¥15,500×23回
初回¥12,140 ¥11,100×35回

SNK キングオブファイター96',ボードマスター セット

通販価格¥218,000(税込)



初回¥20,712 ¥19,600×11回
初回¥10,824 ¥10,600×23回
初回¥10,436 ¥ 7,500×35回

NAMCO ソウルエッジ NEW Ver ボードマスター セット

通販価格¥158,000(税込)

ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス

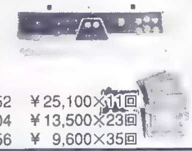


初回¥15,072 ¥14,200×11回
初回¥ 9,744 ¥ 7,600×23回
初回¥ 8,816 ¥ 5,400×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格¥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス



初回¥25,252 ¥25,100×11回
初回¥14,204 ¥13,500×23回
初回¥12,056 ¥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格¥315,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス



初回¥29,060 ¥28,400×11回
初回¥16,020 ¥15,300×23回
初回¥12,880 ¥10,900×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

KONAMI新型筐体ウインディ29先行予約受付中!!

限定50台特別価格¥195,000(送料・税含む) W750 H1,445 D905 モニター24に対応

CAPCOM

スターグラディエイター(新品)	値引き有り
ロックマン2(新品)	値引き有り
ストZERO2(カート)	70,000
スーパーパズルファイターⅡX(カート)	50,000
ロックマン(新品)	50,000
闘神伝2	45,000
D&Dシャドー(カート)	80,000
19XX(カート)	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)	28,000
ストZERO(カート)	10,000
ヴァンパイアハンター(カート)	15,000
X-MEN (カート)	20,000
パワードギア(カート)	30,000
マジックソード	28,000
トップシークレット	42,000
ファイナルファイト	17,000
ブラックドラゴン	25,000
キングオブドラゴン	20,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000
天地を喰らうⅡ	25,000

KONAMI

パワフルプロ野球(新品)	95,000
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	148,000
沙羅曼蛇2	50,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	40,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	36,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	40,000
セクシーパロディウス	68,000
対戦ぱずる玉	43,000
極上パロディウス	45,000
出たな ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
ピットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ NEW Ver	98,000
ゼビウス 3D/G	95,000
クラシックコレクション2(新品)	75,000
クラシックコレクション1	25,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	60,000
ギャラクシアン	35,000
スプラッターハウス(ロム)	25,000
タンクフォース(ロム)	10,000
プロテニス(ロム)	12,000

TAITO

レイストーム(新品)	190,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン(新品・ロム)	10,000
パズルボブル2(ロム)	23,000
ダライアス外伝(ロム)	28,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	30,000
あっかんべえだー(ロム)	15,000
バブルシンフォニー(ロム)	10,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー(カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
特殊部隊 U・A・G	7,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

ソニック・ザ・ファイターズ	298,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ(音声アンプ付、配線済)	250,000
バーチャーファイター2(音声アンプ付、配線済)	200,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ぱくぱくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
ぷよぷよ通	15,000

DECO

ダンクドリーム95(新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

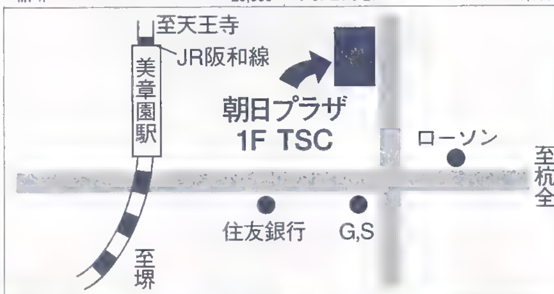
キングオブファイター96'(新品)	値引き有り
MV-1A(新品)	48,000
MV-1F	20,000
怒Ⅲ(純正・新品ループレバー付)	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ビッグトーナメントゴルフ	30,000
リアルバウト餓狼伝説	30,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000
豪血寺一族	10,000

その他

戦国ブレード	80,000
ストライカーズ1945	75,000
バトルガレッガ	55,000
ジャッキーチェン	45,000
バイパーフェイズワンNEW,ver.	45,000
パング3	25,000
ライデンDX	60,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	28,000
レモンエンジェル	20,000



有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

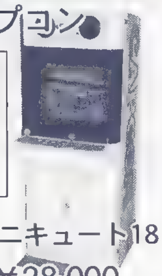
業者専門店の一般向通販部 だから安い！

ゲームセンターの「あの」マシーンが君の手に・・・

超(得)

タイトー 限定10台

カナリー25
￥38,000

カプコン 限定10台

ミニキュート18
￥28,000

ナムコ 再入荷10台

コンソレット18
￥30,000

セガ 限定10台

シティ18
￥30,000

カプコン 限定20台

ステイタス18
￥35,000

基板リスト（価格はリストより変更している場合もございますので、必ずお電話にてご確認下さい。）TEL 053(466)7333

アイレム

R－TYPE	15000
R－TYPE　LEO	13000
ガンフォース	7000
ぐっすんおよよ	5000
ドラゴンブリード	15000
フック	8000
ボンバーマン	18000
ボンバーマンワールド	25000
メジャータイトル2	5000
四川省Ⅱ	6000
大工の源さん	3000
海底大戦争	28000
最後の忍道	28000

アトラス

オーマイガー	3000
ななめでマジック	3000
豪血寺一族	4000
豪血寺一族2	8000
豪血寺外伝　最強伝説	26000
首領蜂	40000

カプコン CPS-Ⅱ SUB

19XX	TEL
X-MEN	15000
ヴァンパイア	7000
ヴァンパイアハンター	15000
エイリアンVSプレデター	32000
サイバーボッツ	35000
スーパーストリートファイターⅡX	6000
スーパーストリートファイターⅡ	5000
スーパーマッスルボマー	8000
ストリートファイターZERO	15000
ストリートファイターZERO2	98000
D&D　タワーオブドゥーム	30000
D&D　シャドーオーバーミスタラ	98000
パワードギア	28000
マーヴルスーパーヒーローズ	35000
マッスルボマーDuo	10000
スーパーパズルファイターⅡX	TEL

カプコン

1942	7000
F－1ドリーム	3000
カプコンワールド2	5000
サイドアームズ	13000
ストリートファイター・ザ・ムービー	35000
ストリートファイター'Ⅱターボ	5000
ストリートファイターⅡ	25000
ストリートファイターⅡ'	4000
ソンソン	18000
バース	15000
ハテナの大冒険	5000
ファイナルファイト	13000
ブロックブロック	6000
戦場の狼（C）	12000
大魔界村	25000
天地を喰らう2	15000
闘神伝2	30000
魔界村	15000
スターグラディエーター	TEL

コナミ

サッカースパースターズ	TEL
だい好キッス	TEL
ハイパーアスリート	TEL
THE　ハスラー	4000
ガイアポリス	18000
クォース	3000
グラディウスⅡ	30000
ゴルフィンググレイツ2	28000
ゴルフィンググレイツ	12000
スラムダンク	30000
スラムダンク2	TEL
セクシーパロディウス	TEL
ツインビーヤッホー	30000
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	TEL
ハイパーオリンピック	15000
パロディウスだ	8000
バンクショット	4000
プレミアサッカー	5000
ミスティックウォリアーズ	28000
究極戦隊ダダンダーン	38000
極上パロディウス	25000
沙羅曼蛇	35000
沙羅曼蛇2	TEL
出たな！！ツインビー	5000
進め対戦ぱずるだま	TEL
対戦ぱずるだま	28000

ジャレコ メガシステム SUB

P－47ACES	5000
ゲーム天国	TEL
湾岸戦争	6000
エンジェルキッス	TEL
スーチーパイ2	TEL
流星雀士キラランスター	TEL

ジャレコ

ぶたさん	28000
サイバトラー	8000
ビックストライカー	3000

セイブ開発

セイブカップサッカー	8000
バイパーフェイズワン	40000
戦球	TEL
雷電	10000
雷電Ⅱ	30000
雷電DX	43000

セガ ST-V SUB

デカスリート	58000
イントロドンドン	25000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5000
サンドアール	18000
バーチャファイター　キッズ	3000
バーチャファイター　リミックス	3000
ばくばくアニマル	3000
ファイナルアーチ	12000
プロ麻雀　極スペシャル	35000
ペブルビーチ	12000
上海万里の長城	20000
水滸演武	3000
ファンキーヘッドボクサ	5000

セガ

ファイティングバイパース	TEL
バーチャファイター2　1	TEL
D・Dクルー	4000
Jリーグ1994	5000
M．V．P	1000
イチダントアール	6000
ウォーリーを探せ（P付）	5000
クラッチヒッター	3000
コラムス	5000
コラムス2	3000
シャドーダンサー	8000
スタック・コラムス	4000
ずんずん教の野望	12000
ソニックブーム	5000
ダイナミックC．C（P付）	3000
タントアール	3000
チャンピオンハスラー	3000
チャンピオンベースボール	3000
テトリス	5000
ドラゴンボールZ V R V S	10000
バーニングファイト	8000
ファンタジーゾーン	18000
ぷよぷよ	6000
ぷよぷよ通	22000
フラッシュポイント	3000
フリッキー	5000
ブロックアウト	3000
ブロックシード	3000
ペンゴ（C）	23000
ボトボト	3000
登龍門	10000

タイトー F-3 SUB

カイザーナックル	15000
パズルボブル2	TEL
パズルボブル2X	TEL
ハットトリックヒーロー'95	10000
バブルシンフォニー	TEL
バブルメモリーズ	TEL
逆鱗弾	15000
究極タイガー2	18000
ダライアス外伝	45000
あっかんべーだ	18000
エレベーターアクションリターンズ	18000

タイトー

奇々怪界	35000
サイキックフォース	TEL
NBA　JAM	18000
アルカノイド（P付）	5000
エレベーターアクション	30000
キックアンドラン	2000
クライムシティ	5000
スペースインベーダーDX	8000
トップランキングスターズ	8000
ニュージーランドストーリー	10000
ハットトリックヒーロー93	5000
バブルボブル	25000
ヘビーユニット	3000
ルナーク	5000
レイフォース	45000
レゾン	3000
ワードナの森	10000
究極タイガー	8000
レイストリーム	TEL

テクモ

でろ～んでろでろ	23000
Vゴールサッカー	6000
がんばれギンくん	15000
サンダードラゴン	6000
スーパーピンボールアクション	3000
ストライクガンナー	5000
テクモワールドカップ'90	3000
テクモワールドカップ'94	5000
ファイナルスターフォース	12000
リムロッキングバスケットボール	3000

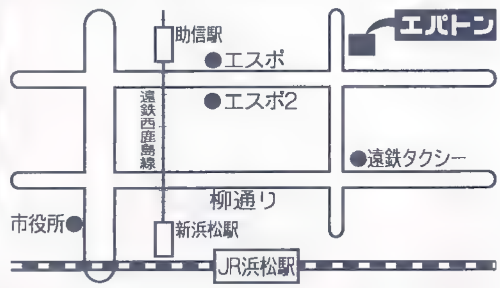
●ご注文 ご予約は ☎053-466-7333

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／日曜日・祝祭日

基板から大型機・パーツまで各種取扱っています。

株式会社 エパトン

〒430静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代)
FAX053(466)7334



9月30日号プレゼント

おいっすー!!元気がたりーん!おいっすー!!まだまだ暑いな。みんな体こわすんじゃねーぞ。宿題やったか!?また来週!「カコーン」(洗面器直撃音) だめだこりゃ!次いってみよう!!(今回はあっさりいくぜ)

締め切り 9月30日
ハガキ 185ページ(綴じ込み)
発表 11月30日号

タイトー提供
①レイストームキャップ&ポスターセット



5名様

タイトーさんからは、レイストームロゴがイカすキャップとCGバリバリのポスターをセットで。まだプレイしていないキミも、ただちに最寄りのゲーセンで起動、光り輝く感動と驚愕の嵐をロックオンされたし!

フウキ提供
②逆転!!パズル番長テレカ



5名様

逆転!!パズル番長のフウキさんからは、本来なら「うでだめしモード」で「仙人」を達成し、パスワードを応募した先着300名のみが手にできるテレカを。運にかけるか実力ゲットか、それはキミ自身がプレイして決めろ!!

トライコーポレーション提供
③KOF95マウスパッド
(各チーム、ボスキャラ、京黒バック、京白バックの全11種)



各1名様

パソコングッズでおなじみのトライコーポレーションさんからは、KOF'95のマウスパッドを。ハガキには11種類の中で欲しいものを明記してくれ。欲しい理由なんかも書いてくれるとなおよし!ってことでよろしく。

ゲーメスト提供
④戦国ブレード基板



1名様

今回は戦国ブレードだ!これさえあれば、あの濃いエンディングの数々をご家庭でナマで見られるぞ。こりゃもうしんぼうたまらーん!!「戦国ブレード」今の女の声はだれなの!?(↑またしても関西ローカル)

ソウルエッジムック プレゼント当選者発表

ソウルエッジ基板
伊藤義之 君 愛知県

PSソフト
鉄拳2
福島傑 君 兵庫県
杉本悟 君 鳥取県
西方真美 さん 大分県

ナムコミュージアムVol.2
宮下和則 君 東京都
山口哲 君 福岡県
猪野高広 君 宮城県

鉄拳2ビデオ
富田秀一 君 大阪府
松石貫裕 君 福岡県
丸谷健太 君 兵庫県
村上有香 さん 宮城県
山本美奈子 さん 神奈川県

ソウルエッジポスター
松井克宣 君 新潟県
柿沼洋記 君 東京都
松本祐樹 君 神奈川県
平川諭 君 秋田県
櫻井教隆 君 茨城県
金坂真次 君 静岡県
松田英之 君 福井県
櫛岡武志 君 大阪府
菅原あゆみ さん 岩手県
田中由美 さん 広島県

ソウルエッジジグソー
橋本幸典 君 香川県
大竹章 君 愛知県
村井博昭 君 宮城県
家田篤志 君 愛知県
志賀郁雄 君 東京都
新井麻希 さん 埼玉県
市川都 さん 埼玉県
梅原公彦 君 埼玉県
伊藤弘顕 君 東京都
西村公一 君 京都府
関浩昭 君 群馬県
大島暖海 君 栃木県
森嶋隆行 君 愛知県
桜井信彰 君 愛知県
滝川高 君 新潟県
佐藤典子 さん 大阪府

鉄拳2リアルフィギュア
西田繁樹 君 北海道
阿部信宏 君 北海道
牧洋一 君 北海道
水本太郎 君 愛知県
松口裕 君 岐阜県
鈴木弘興 君 愛知県
蛭子和行 君 福島県
成田康人 君 秋田県
山田珠日 さん 福岡県
下瀬智彦 君 福岡県
福川将城 君 大阪府
大山香澄 さん 栃木県

10周年記念読者大プレゼント当選者発表Aブロック其ノ弐

文具セット

古垣雅浩 君 神奈川県
山　猛広 君 福井県
前原直弥 君 岡山県
最上紀有 さん 神奈川県
山口武志 君 東京都
橋本良祐 君 秋田県
佐藤武嗣 君 岐阜県
今西　実 君 奈良県
佐藤竜平 君 福岡県
若杉政司 君 長崎県
佐藤哲男 君 静岡県
長嶋俊彦 君 東京都
有江友宏 君 熊本県
狩集利恵子 さん 大阪府
瀬戸隆介 君 兵庫県
石黒伸太郎 君 愛知県
五十嵐幸司 君 東京都
松永　寿 君 兵庫県
柴田宣也 君 山口県
松本泰典 君 愛知県
平山あきら 君 山口県
山岸隆明 君 神奈川県
後藤智哉 君 三重県
小林政一 君 東京都
間瀬　淳 君 愛知県
松山真二 君 奈良県
小山正人 君 東京都
西野孝臣 君 静岡県
武馬結樹 君 三重県
宮本幸範 君 広島県
漆原　麗 さん 神奈川県
小椋　聡 君 和歌山県
小川正信 君 福岡県
沢田和志 君 東京都
水本圭祐 君 福岡県
河崎恭徳 君 愛媛県
平林千春 君 長野県
久保洋司 君 福岡県
山　和彦 君 徳島県
福田正志 君 新潟県
塩田重明 君 青森県
成見大介 君 石川県
月川裕史 君 岐阜県
河村一穂 君 福岡県
田中彰一 君 愛知県
佐藤隆浩 君 北海道
松ノ下智久 君 鹿児島県
河村宏紀 君 東京都
斎藤良和 君 埼玉県
河村夏樹 君 広島県
安藤祐美 さん 福岡県
松浦孝治 君 広島県
松野克樹 君 石川県
外谷　次 君 埼玉県
狭山義則 君 和歌山県
古津知美 さん 徳島県
中村朋敬 君 大阪府
真野文孝 君 埼玉県
竹内寛和 君 千葉県
福永里子 さん 鳥取県
外山弘明 君 北海道
渡辺健太郎 君 千葉県
細井千春 君 福島県
戸田拓夫 君 東京都
佐瀬勝美 さん 千葉県
及川貴伸 君 宮城県
米谷義和 君 東京都
原尾知孝 君 兵庫県
松本敬司 君 栃木県
高丸千恵 さん 北海道
庄司哲典 君 東京都
吉野健太郎 君 東京都
井上景介 君 北海道
紺野勇気 君 宮城県
倉鋪洋吉 君 島根県
三浦雄也 君 北海道
高橋明美 さん 北海道
小口久美子 さん 長野県
景山慎一郎 君 鳥取県
溝口僚我 君 東京都
立津雄一 君 埼玉県
馬場玄悟 君 新潟県
成島正章 君 千葉県
広瀬　武 君 愛知県
設楽　匠 君 群馬県
佐藤雅浩 君 埼玉県
磯田和博 君 大阪府
保木　正 君 大阪府
中村匡孝 君 静岡県
ハシモトケンジ 君 兵庫県
杉田　学 君 茨城県
田中安美 さん 神奈川県
梅川　剛 君 愛知県
田中健一 君 千葉県
松本　誠 君 福島県
島田敏男 君 埼玉県
太田正人 君 愛知県
佐藤有紀 君 千葉県
小田秀人 君 神奈川県
鈴木一成 君 静岡県
佐藤雅俊 君 宮城県
北村　優 君 東京都
滝沢篤志 君 長野県
赤池大介 君 京都府
広田博美 さん 神奈川県
田中　聡 君 熊本県
間庭岳史 君 群馬県
小林　司 君 鳥取県
捧　正義 君 秋田県
小宮山尚弘 君 新潟県
松本　大 君 東京都
林　泰広 君 北海道
清水誠二 君 愛媛県
田島香織 さん 埼玉県
堤　健一郎 君 福岡県
井澤正貴 君 大阪府
広中一美 さん 北海道
宮崎亮平 君 兵庫県
高桑　涼 君 青森県
小旗祐輔 君 新潟県
堀井真司 君 茨城県
芹川　隆 君 東京都
新妻真大 君 神奈川県
谷口利彦 君 東京都
加来良行 君 福岡県
武藤　淳 君 愛知県
倉掛隆昭 君 神奈川県
望月亮太 君 長野県
城井良太 君 神奈川県
長山　昇 君 大阪府
加藤明美 さん 愛知県
山口大希 君 兵庫県
遠山　晃 君 埼玉県
飯島嘉隆 君 香川県
関　順一 君 愛知県
印藤紀子 さん 愛知県
江崎庄一 君 福岡県
南部博文 君 富山県
稲垣真由美 さん 新潟県
小川聡子 さん 新潟県
田中裕二 君 愛媛県
山根正史 君 島根県
河津杉雄 君 京都府
江澤　修 君 千葉県
長坂直樹 君 埼玉県
他55名様

ストゼロコミック&サイン

諏訪田陽子 さん 埼玉県



©SEGA1996

新技コマンド公開Act.2

バーチャファイター3

（セガ）

特別付録 '96AMショー 最強ゲームはどれだ!?

第34回アミューズメントマシンショー

今年のAMショーは９月14日が一般公開日（12、13日は招待者のみで一般は入場不可）。小学生以下が1000円、中学生以上が2000円の入場料で、場所はおなじみ幕張メッセ（午前10時から午後５時まで）。もちろん新声社もブースを出しているぞ！みんな来てくれ！

ゲーメスト次号（No.181）は 特別定価550円 9月14日㈮発売!!

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売



CPⅢの底力!
ウォーザード（カプコン）

©CAPCON



©SNK

大攻略

中ジャンプを使いこなせ!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）

点稼ぎ徹底攻略
レイストーム（タイトー）

ビルシュタインを極める!
スターグラディエイター（カプコン）

■ラストブロンクス（セガ）／サイキックフォースEX（タイトー）／プロップサイクル（ナムコ）／蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング）／プリクラ大作戦（アトラス）／ウェーブランナー（セガ）ほか



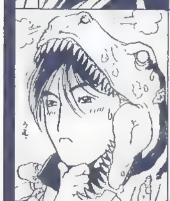
●ふらり諫言。郵便物のあて名書き。団体、会社名には御中。担当者名、個人あてなら様をつけます。～行、と書いてくる人がけっこういますが、これは返信用の自分の名前に使うものです。☆さらに個人的に言うと、僕は「担当者様」で手元にくる手紙は嫌いなのだ。なぜそうやって人の名前をないがしろにするのだ？☆と、不満だらけの人生を送っているように見える僕は、実はいっそうの向上を求めてるだけで、現在幸せだぜ。（APAPA）



●遅ればせながら、暑中見舞い、残暑見舞いを下さった方々、ありがとうございます。さて、北欧神話好きの私ですが、最近ケルト神話がおもしろいということに気づき、関連の本を読みあさってます。こういったものに興味がない人でも、読んでいてゲームなどに出てきた武器や地名等を目にすれば「ニヤリ」となること受け合いです。きっかけはなんでもいいので、まずは読んでみることをおすすめします。（KAL）



●今年もまたKOFのシーズンがやってきました。とりあえず大学も休みになったし（レポートはたくさん残ってっけど…）、ほかのゲームも含めて休んでた分を取り戻そうと思ってます。もちろん夏休みが終わってからもバッチリ仕事していくつもりなんでよろしくぅ。ところで、最近やったPSのソフトは当たり続き。バイオハザード、トワイライトシンドローム、ポポロクロイス物語、だまされたと思ってやってみて。（KFC-燃えたるっ　びぐ）



●10年間一度も故障せず活躍してきた我がVX21。486を積みメモリもHDDもMO以下略も、と、HIMEM.SYS以外は満足できる究極のDOSマシンであるが、時代には逆らえず遂に新機種購入を決意。過去の遺産が並でないので次も98の予定。もっと安い機種で満足できるのだが並べて置く為にXV13を（WとRは値段次第）計画。しかしV30専用遺産とロックキーは重要なのでVXは今後も現役だ。まずはマルチスキャンから計画スタートか。（Ace）



●ふうーっ。最近イマイチ予定が狂いがちだが、なんとか仕事はこなしつつ相変わらずの生活ぶり。オリンピックも終わっちまったし、夏のイベントはもうないのか？　どっか遠くへでも行きたいねぇ。まぁ、幸い自分は夏になっても食欲は落ちないので、バテたりする心配はまったくなし。だけど、しっかりと目標を持たないとダラダラしてしまう。うーん、結局なにが言いたいのかさっぱりわからんけどがんばってみよう。（がっちん）



●D&D増刊のためにバトルガレッガの担当を降りた私、やっとこさクリアしました。とりあえずガインとミヤモトでクリアしましたが、6面以降はほとんどかせいでなく点数もぐずぐず。稼ぎ方を知っていろいろ試してみるのであるが、これが非常に難しく本当に飽きのこないゲームです。2月に発売されてもう半年もたちますがこれほどおもしろいゲームは何年ぶりであろうか。ライジングに感謝ってなかんじの今日このごろ。（MVP）



●昨日はいなりん、キャサ夫くん、フニャ夫くんと花火を見に行ってきて超盛り上がりました。花火も良かったケド、帰りランドマークタワー横の遊園地みたいなトコに寄って盛り上がり、さらにその近くでやってた大道芸を見てたら大道芸人が「ちょっと手伝ってください」なんて言い出して3人ともひっぱられて行ってロープとか持たされてるし、残された私は回りのギャラリーと共に手拍子打って盛り上がってました。夏は花火だ！（INZ-きらり屋）



●アーケード業界の熱い季節は、まさにこれから。9月はAMショーが開催となるのだ。年末までの新作ラインナップがズラリと並ぶこのショー、そこで発表されるいくつかのゲームを巻頭記事で紹介したけど、いかがかな？次号では、あっと驚く対戦格闘やシューティングを公開できる予定だ。ぜひとも期待してほしい。話変わって、ついに念願のLDプレイヤーを購入。今まで買い揃えていたエヴァをついに観ることができる！（むねたつ）



●なんとか無事に終了することができたゲーメストエキスポ。本当に多くの皆さん、ご来場ありがとうございました。また、貴重な新製品をご提供いただいた各ゲームメーカーの方にも、お礼を申し上げます。自分は2日間ともステージで司会を務めていて、あまり会場内を見てまわることができなかったのが心残りです。レゲーの選出には結構関わっていたので…。今後、我々の気力と、皆さんのリクエストがあれば、またやりたいですね。（さわたり）

OPINION 論

面白さと意欲と選別されること

石井ぜんじ

"ゲームって何だろう？"と考えたときに、誰もが思うことは、"ゲームって面白いもの"ということだろう。面白さに程度の差はあるし、つまらないものも時にはある。だが、みんな面白いものを目指して作られているのは確かである。

このように、ゲームに最も大切なのは"面白い"ことであり、またそれは価値のあることなのである。なぜなら、たいていの人は、面白いものを見つけたら、意欲を持って取りくむだろう。それが人間の行動の原点となるからである。

与えられた環境の中で、何も疑わず、静かに生きていくこともできる。安定した社会なら、人はそうして生きていくこともできる。その良し悪しを問わないにしても、発展性はないと言っていい。

だが、複雑化した現代社会の中では、人はさまざまなことを問われる。成績によって区別され、さまざまな能力、才能によっても分けられていく。そんな中、自己の可能性を模索できるのは、20才前後だと思う。

自分の心の内で、何かしたい、生きていることを実感したい、人から認められることによって、自分を再認識したい、と多くの人が無意識に望むと思う。何かをしたい、だが何をしたらいいかもわからない。だが現実にはそういう場合も多いと感じる。

そんな中で、"面白い"ということは、一筋の光明のようなものである。例えそれが何であれ、無気力になりかけた自分がのめりこめるもの。意欲を持って取りくめるもの。それが、"面白いもの"である。

人間、動き出さないと、何も変わらない。動き出せば、何かが変わる。ゲームの中であっても、それは変わらない。やりこむほどに、展開の変わってくるのがゲームであって、またそうでなくては面白いゲームとは言えない。

対戦ゲームなら、やりこむにつれ技を覚えるだろうし、勝率も上がるかもしれない。シューティング・アクションゲームなら先に進めるようになるし、スコアが高くなるかもしれない。

振り返ると、進歩してきた自分に気づく。そして、前の自分と今の自分を比較している自分に気づく。また、他人と自分を比較している、されていることに気づくだろう。

だが、自分が選んだ好きなことなら、それはもはや苦しみではなく、楽しみになっているだろう。

「面白ければ良いんだ。面白ければ無駄使いではない。子供の遊びと同じだよ。面白くなかったら、誰が～なんかするもんか。」

表紙の裏をとれ

96です。結構新キャラ使ってる人多いですねえ。ハイデルン消えたのはさみしいけど。

最近はゲーセンにはいかず家ゲーか、ギャザリン。友人がPSのヴィズを買って"ドラゴンの顔がなじまん"と言うのでSFCの"コズミック・フォージ"を買ってきて、ほら、これが…って言ったら自分でハマってました。バカだすね。

「切り術」藤原

■待ってー、もうひとこと

●当社草の根BBS「Gamest Net-work」も、開局2ケ月、アクセス者が絶えない今日このごろ。当ネットは秘密計画実行のため、さらなる信者会員様を募集中だ。すべて無料、パソコン通信初心者もOK。さぁ僕の胸に飛び込んでおいで！アクセス番号03-3293-0170だ。それと、スタックじゃないMac用のKT-BBS対応オフ書きツールも募集中（さんぽっと）

GAMEST　9月30日号

■平成8年9月30日発行　第11巻21号通巻180号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O C・LAN　KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　びぐ　田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美　野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介　入沢英明　山下浩志　吉田和真　花沢貴宏　松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢　ローリングストーン　エジマ企画

隠し技一挙公開

STAR GLADIATOR EPISODE:I FINAL CRUSADE

ビルシュタイン使用コマンドが明らかになり、ますます第四帝国有利になってきた。

担当：借金



この剣の長さは反則的だ。

君は見ることができるか?

CPU戦は自分の所属する側のメンバーから戦っていき、9人との死闘を終えると宿敵ビルシュタインとの決戦になる。見事ビルシュタインを倒せばエンディングへ突入しクリアとなっていた。しかし実はある条件をこなすと真の敵が待ち受けていたのだ。その名もスーパービルシュタイン。

　スーパービルシュタイン出現条件は以下の通り。

・一人用（CPU戦）でゲームスタート
・ビルシュタインを倒すまでのプレイタイムを6分以内に押さえる
（ラウンド設定が1の時は3分以内、5の時は9分以内、7の時は12分以内）

　これでビルシュタインの精神世界へ突入し、スーパービルシュタインと戦うことができるぞ。スーパービルシュタインの武器はこのゲーム中最も長く、その技の威力も半端じゃない。スーパービルシュタインを倒すことができれば真のエンディングを迎えることができる。最強にして凶悪なスーパービルシュタイン、気合入れてぶちのめしてやろうぜ。



見事6分以内に倒すと、スーパービルシュタイン登場だ。

スペシャルゲストKAPPAH

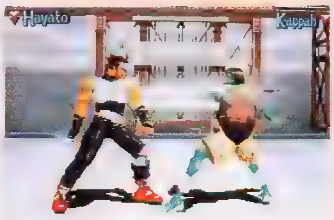
たまにプレイ中突然姿を現し、プレイヤーに勝負を挑んでくる乱入者、それがKAPPAHだ。


カッパ登場。どんな攻撃をしてくるのか興味深い。

　頭には皿をつけ、背中には甲羅をまとっている見た目そのまんまKAPPAH。こいつに会うためにはちょっぴりきつい条件があるのだ。その条件とは

・CPU戦3ステージをクリアした時点でのプレイタイムの末尾2桁が「00」であれば、4人目の対戦者として登場。

　狙って出すには無理のあるこの条件だが、1度は見る価値があるぞ。



背中には1Pと書かれている。



攻撃は特異なものが目立つね。

帝王になろう!

スタグラのラスボスとして登場し、第4帝国を率いる悪の帝王、ビルシュタインがコマンドを入力することにより自分で操ることができるのだ。

　コマンドは表のとおりに入力。別に早く入力することはないので、ゆっくり落ち着いて間違えないように入力しよう。

　2Pで始めるときに1つ注意点がある。2Pで始めたときは最初のカーソルがゴアにあっているので1度他のキャラにずらしてからゴアにあわせよう。これでビルシュタインを使うことができるのだ。

　1度入力が成立してしまえば電源を切るまで（つまり閉店まで）使うことができる。

　さすがにCPUが使うビルシュタインに比べるとダメージは抑えられているがそれでも全然遊べるぞ。

　思う存分スタグラ軍を潰してやろう。

ビルシュタイン使用コマンド

スタートボタンを押しながらゴアにカーソルを合わせる。
スタートボタンを離さないで
G, K, G, K, A, A, A
B, B, B, K+Gと押す。



スターグラディエイター全コマンド技表

実はまだコレだけあるのだ。早速、ゲーセンで試してみよう!!

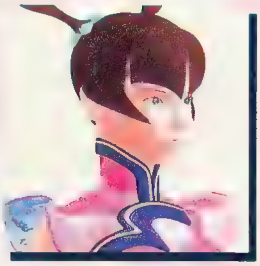
ハヤト



天地斬は、振りかぶってから縦に切り裂く中段斬り。終わりに隙はないが、出は潰せる。他のキャラの➡Aもほとんどが中段だがゲレルトは上段斬りがでる。
　烈空斬は間合いを詰めながら攻撃する横斬り。ガードされると反撃の的。
　蛇刃は、相手の足元をすくう下段斬り。ヒットするとダウンを奪える。
　蛇腿は、移動しながら蹴る下段蹴り。相手の突進技をよけつつ攻撃できる。
　裏円月はAを押し続けることで溜め時間が長くなる。
　紫電はBBだと突進斬りの後に上空を突き刺すようなジャンプ斬りを放つ。この紫電は、ヒットすれば連続、空中で返しの刃に続くこともできる。
　鋭刃雷影脚は、➡Kの上段蹴りのあとに中段のソバットを見舞う技。
　疾駆突は、下段を強襲するダッシュ突き、疾風撃脚は中段のジャンプ蹴りだ。
　真阿修羅は、剣を超巨大化する技で、成功すると剣が黄色く光る。修羅道はこの状態で入力する技で、通常時よりも剣を短くすることができる。
　激震破天は、投げスカリモーションの後に上段ガード不能攻撃を出す技。
　紅蓮乱舞はジャンプ斬りを連続入力することで、3回出す技。
　極雷鳴斬は、剣縮小化状態でのみ出せる投げ技だ。

天地斬	➡A
烈空斬	➡B
鋭刃脚	➡K
月影	⬊A
蛇刃	⬊B
蛇腿	⬊K
円月	➡⬊⬇⬋⬅A
裏円月	➡⬊⬇⬋⬅A押し続け
紫電	⬇⬊➡B，A
紫電改	⬇⬊➡B，B，A
鋭刃雷影脚	➡K，K
疾駆突	走り中にA
独龍	走り中にB
疾風撃脚	走り中にK
真阿修羅（剣超巨大化）1	⬇⬇⬇，AA➡GB（剣伸び中に入力）
真円月	剣巨大化状態で➡⬊⬇⬋⬅A
修羅道（剣縮小化）2	1状態で⬇⬇⬇
激震破天	1又は2状態で➡⬅➡⬅K
紅蓮（紅蓮乱舞）	1又は2状態で➡⬇⬊A（3回まで連続入力可能）
極雷鳴斬	2状態で➡⬅➡⬅➡⬅K

ジューン



スターダストショットは下段を狙う横斬り。しかしダウンは奪わないので注意。
　スクリームフラッシュは中段判定のひざ蹴り。当たれば相手は吹っ飛ぶ。後ろ向かせ攻撃からなど狙い所は多い。
　グラウンドジャイロシュートは、下段判定の回し蹴り。ヒットすれば相手をダウンさせることができるが、与えるダメージが少ないのが惜しまれる。
　スターライトフィッシュは、トゥインクルエルボー（肘打ち）のあとに蹴りを出す技で、判定は中段、ヒットすると相手を浮かせることができる。
　サマーソルトは中段判定の1回転蹴り、シャインドリームはサマーの後に上段の打ち上げ攻撃を出す技で、当たれば相手は浮く。
　ビッグバンは上から叩き付ける中段技。リングが巨大化し、当てると相手はペッシャンコに。
　プロミネントキックは相手に向かって1回転してからヒップアタックを仕掛ける中段技。
　コスモストリームは、カンフー映画で出てきそうなモーションの下段キック。アチョーなスライディングだ。
　側転は真横移動よりも相手の奥をとる移動だ。
　挑発はサマーソルト中に入力する。入力が成功するとジューンが相手をしかとして遠くを見つめる挑発が始まる。一見の価値アリだ。

スターショット	➡A
ターンショット	➡B
ジャイロシュート	➡K
シャインドリーム	⬊A
スターダストショット	⬊B
スクリームフラッシュ	⬊K
グラウンドジャイロシュート	⬋K
トゥインクルエルボー	⬇⬊➡A
スターライトフィッシュ	⬇⬊➡A，K
サマーソルト	⬇⬆K
シャインドリーム	⬇⬆K，A
コメットキック	⬇⬋⬅K
ビッグバン	バック転（K+G）中にAA➡GB
プロミネントキック	走り中にAorB
コスモストリーム	走り中にK
側転	⬇⬋⬅G
挑発	⬇⬆K，AA➡GB

サターン



セイリングヒットは頭と腕で跳ね上がり蹴る技。当てれば相手を宙に浮かせることができる。
　ドラスティックフォローは、サイドスラッシュスローからもう1度横斬りを繰り出す技。
　ダンシングフットは下段蹴りの後に回転蹴りを出す技で、相手の反撃心を誘うのにもってこいの技。だが相手が出の速い技を出した場合相打ちになってしまう。
　ファイヤークラッカーは、コマンドで出すのと違い、走り中に出すほうは中段判定。グラウンドラッシュは下段のスライディングだ。

ロングスラッシャースロー	➡A
サイドスラッシュスロー	➡B
パッシングヘッド	➡K
センダウトスカイ	⬊A
ロールスラッシュ	⬊B
セイリングヒット	⬊K
ドラスティックフォロー	➡B，B
アクロバットアタック	⬇⬋⬅B
ダンシングフット	⬇K➡K
ファイヤークラッカー	走り中にAorB
グラウンドラッシュ	走り中にK



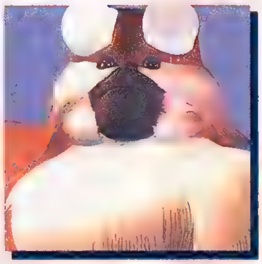
ドラスティックフォロー。遠間から使える技。



反撃を誘えるダンシングフット。



ダッシュ中にだせるファイヤークラッカーは中段だ。



ガモフ

ガモヘッドは中段の頭突き。ガモフの技の中では頼りになる部類だ。
ガモライドは突き上げる上段斬り。ヒットすると相手を浮かせることができる。
ガモフライキックは、前方に1回転し、背中から突っ込む技。
ガモショットは、下斬りの後に前突きを出す技。つながらないものの相手の反撃を誘える技。
ガモプレスはダウン攻撃。ダウンしている相手に鉄槌をくらわす攻撃で、そのパンチをくらった相手はつぶれてしまう。
ガモフォールは、ランニングキックの後に1回転する下段斬りを出す技。
ガモスライディングは、ダメージも期待できるヘッドスライディングだ。

ガモバーン	➡A
ガモブーン	➡B
ガモヘッド	➡K
ガモライド	⬊A
ガモフライキック	⬊K
ガモキック	⬅K
ガモショット	⬇B, ➡A
ガモプレス	敵がダウン中に⬅➡K
ガモランニングキック	走り中にAorB
ガモフォール	走り中にAorB, B
ガモスライディング	走り中にK



中段のタックル、ガモヘッド



相手を潰すダウン攻撃、ガモプレス。



ガモフォールの2段目は下段を回りながら攻撃するぞ。



ベクター

チェインソーは、プラズマコンボBBと同じ2段ヒットする横斬り。
ショベルキックは足を真上まで振り上げるキック。
レッグカットは当たればダウンを奪える回転斬り。
ホバーストライトは上に少しジャンプして出す回転斬り。
レッグインパクトはショベルキック後にネリチャギ気味に返しの蹴りを見舞う中段技。
デスエクスプレスはダッシュしてぶちかますショルダータックル(中段)。ドリルキックは下段蹴り。ともに当てればダウンを奪えるぞ。

チェインソー	➡B
ショベルキック	➡K
レッグカット	⬊B
ドリルキック	⬊K
ホバーストライト	⬇⬋⬅A
レッグインパクト	➡KK
デスエクスプレス	走り中にAorB
ドリルキック	走り中にK



かかとで攻撃するショベルキック。



小ジャンプ斬りのホバーストライト。



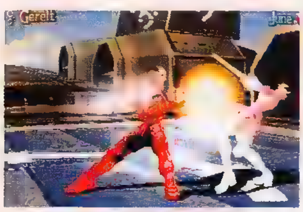
当たればダウンを奪う強烈なタックル、デスエクスプレス。



ゲレルト

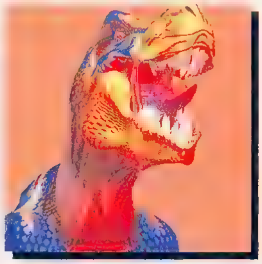
トリックキックは、1度蹴り足を引いてから上段のハイキックを出す技。
キリングブルは姿勢を低くして突き出す下段突き。シャープクロールは下段回し斬り。ヒットしたときは、キリングブルはダウンせずシャープクロールだとダウンを奪うことができる。
ジャストスタップは、小さくジャンプしてから攻撃する小ジャンプ突き。判定は中段で下段技をすかしつつ攻撃が可能だ。
サンダートゥシュストーム後にそれぞれコマンドを入れることで様々な技に移行可能。ライジングアローは上段判定の昇り斬り、アンダルシアクロールは、前述した下段斬り。アンダルシアアローは中段のひざ蹴りから前蹴りを決める技だ。サンダートゥシュストーム後も中段と下段に割り振ることができるぞ。
ラピッドエルボーはかなり技の出が速い肘打ち。エビルバージはそのダッシュ版だ。デッドスライドは下段のダッシュスライディング、ダウンを奪えるぞ。

グラントゥシュ	➡A
グランカット	➡B
トリックキック	➡K
ブラックヘブン	⬊A
キリングブル	⬋A
シャープクロール	⬊B
ジャストスタップ	⬅A
サンダートゥシュストーム	⬇⬊➡A, A連打
ライジングアロー	➡⬊⬇⬋⬅A連打, ➡A
アンダルシアクロール	➡⬊⬇⬋⬅A連打, B
アンダルシアアロー	➡⬊⬇⬋⬅A連打, K
ラピッドエルボー	➡➡K
エビルバージ	走り中にAorB
デッドスライド	走り中にK
キック・デル・ソル	走り中にK+G
S.D.F (投げ)	敵うつ伏せ足側で➡⬅K



ラピッドエルボーはかなり出が速いぞ。

ビッグボーン	➡A
ボーンブランディッシュ	➡B
ミールバイト	➡K
ゲイムクロウ	⬊B
スカルバースト	⬊K
キングテイル	⬅K
テイルリーブ	⬋K
ロングディノフレイム	⬅⬋⬇⬊➡K
レッグバイト	伏せ状態でK
スカルドライブ	走り中にA
ビッグボーン	走り中にB連打，A
スライディングバイト	走り中にK
ヘルフロート	後ろ向きでK
ジュラシックトリップ（投げ）	敵が空中時に⬇⬆K
伏せ	⬇⬇



リムガル

ミールバイトは上段判定のかみつき。スカルバーストも上段の頭突きだが、こちらはダウンを奪う。

ゲイムクロウは足元をかみつく下段攻撃。

キングテイルは1回転しながらしっぽで攻撃する技。判定は上段だがリーチは最も長い。

テイルリーブはしっぽで攻撃する下段技。テイルリーブ後は後ろ向きになる。ヒットすれば相手はダウンする。

ロングディノフレイムは、ディノフレイムよりも長く広範囲に炎をはく技だ。

レッグバイトはヘッドスライディングから相手の足をかみつく技。

ビッグボーンはクレージーウェイブ中に入力する技。中段の縦斬りを出す。

ヘルフロートはしっぽで相手を吹っ飛ばす技。当てれば前方に飛ばすので空中コンボのチャンスだ。

ジュラシックトリップは、相手の体力を半分以上奪う空中投げ。つかむ判定も強く超強力だ。



バカからマジに戻る瞬間、ビッグボーン。



空を飛んできたら殺せ!!

キーンスラッシュ	➡A
ワイドスラッシュ	➡B
ハンマーキック	➡K
スライディングブレード	⬊B
スカイスナイプ	⬅A
トラストブロウ	⬅➡A
ダッシュサンダーブレード	走り中にAorB
スプリングミサイル	走り中にK
ブルーストーム	➡⬊⬇⬋⬅K連打
回転スーパージャンプ	ジャンプ中に⬇⬆
急落下	ジャンプ中に⬇G
空中横移動	空中浮遊中にG
空中ダッシュ	スーパージャンプ中に➡➡



ゼルキン

ワイドスラッシュは間合いを詰めながら横斬りを出す技。

ハンマーキックは上段のハイキック。ヒットすると相手は倒れる。

スライディングブレードは下段を強襲する使用頻度の高い技。ガードされてしまうと下段投げが確定するなどリスクは高いが使うべき技だ。

スカイスナイプは小ジャンプして上から相手を突き下ろす中段技。

トラストブロウは間合いを詰めながら出す上段突き。ヒット後は小ダウン攻撃が安定だ。

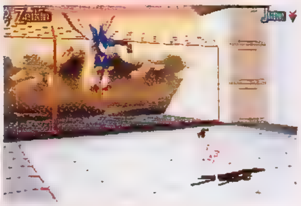
スプリングミサイルはスライディングとみせかけてから中段蹴りを出す技で、反応の速いプレイヤーに有効だ。

ブルーストームは空中から羽ばたいて相手に風を送る技。相手はダッシュしないとリングアウトしてしまう。

急落下は、エアジャベリンやスカイデストラクションとみせかけて一気に地上まで降りることができる。リムガル戦は特に有効だ。

空中横移動は相手との軸を真横までずらすことができる技。空中浮遊から横移動をし、横からエアジャベリンで襲うこともできるぞ。

空中ダッシュはスーパージャンプ中に入力することで少しだけ空をダッシュする。



空中横移動はここまで軸がずれるぞ。

観音開	➡A
水平開	➡B
金的飛蹴	➡K
壺指圧突	⬊A
回転頸斬	⬊B
背骨伸長	⬊K
後回転蹴	⬅K
飛躍腰曲	⬇⬋⬅A
喝投入	敵ダウン中に⬊K
荒療治	最大状態で➡A
起脳震蹴	走り中にAorB
滑地面蹴	走り中にK
座頭市突	後ろ向きでA
遠心分離（投げ）	敵うつ伏せ足側で➡⬅K
起きる	寝状態でG
手前寝移動	寝状態で⬇G
奥寝移動	寝状態で⬆G
寝ダッシュ	寝状態で➡➡（⬅⬅）
倍率変更（縮小化）	最大状態で⬇⬇⬇⬇
前転	⬊G



ゴア

観音開、金的飛蹴はともに中段判定で、順に斬りと蹴りとなっている。ヒットすればダウンを奪うが、ガードされると硬直は長め。

回転脛斬は、下段判定の回転斬り。

背骨伸長はロードロップキックだ。

後回転蹴は、ゴア版サマー。中段のサマーソルトを放つぞ。

飛躍腰曲は小ジャンプしてから斬る技。

喝投入はダウン攻撃。敵ダウン中に入力することで体の大きさに関係なく相手を踏む技が出る。

荒療治は観音開の巨大化状態で出す技。地上に爆風が起こる。

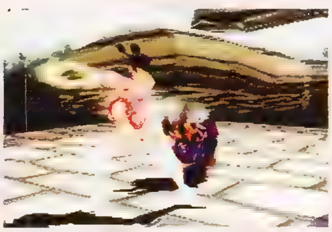
起脳震蹴は中段判定の2段蹴り。滑地面蹴はスライディングだ。ともにダッシュ中に入力。

遠心分離は、敵うつぶせ足側でダウンしたときのみつかめるダウン投げ。泡に包まれたゴアが相手をぶん回すぞ。

手前寝移動、奥寝移動はそれぞれその方向に横転する技で連続入力も可。

倍率変更（縮小化）はラウンド開始時の大きさに戻る技。

前転は文字通り。ただし軸が正面じゃないので連続入力で相手の周りをぐるぐる回ることができる。



前転はうまく使えば相手のまわりを何周もできる。

スタグラ軍一挙攻略!!
読み合いを楽しむために
隠しフィーチャーから攻略まで今回は密度が濃いぞ!!
担当：借金

対戦の心得

前号までにシステム面の説明はだいぶこなしてきたが、対戦における核といえる部分、すなわち対戦の心得なる部分はまだあまりしていない。今回はスタグラ軍をメインに取り扱っていくぞ。

技をガードさせてさらに固め続けて行く2Dの格闘と違い、3D格闘の基本には、技をガードされると隙はなくとも攻守のターンが移るというものがある。スタグラもその例外でなく自分の出した技をガードされると不利になってしまう3D特有の攻撃のターン制が存在している。特にスタグラはその色が強く、強力な2択攻撃をかけられる代わりにガードされたときは反撃が確定してしまうというハイリスクハイリターンな読み合いが楽しめるようになっている。


2D格闘はこの後も攻め側が有利なことが多い。

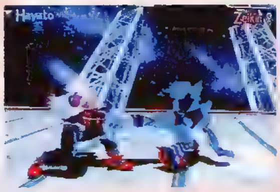

3Dでは逆に不利になりがちだ。



2択攻撃は強力な分ガードされると痛い目に…。

一見脱出不能な固めに見えても、全キャラ回り込み移動で抜けることができたり、割ときつい2択だが下段のほうをガードされると反撃確定であったりと相手のとりたくなりそうな行動を精神的に読むことができるのも面白さのゆえんであろう。無理をせずに移動と割り込みの読みで行くこともあれば、さらにハイリスクな賭けになるが決まると大ダメージを与える、プラズマリバースなど自分のおかれた状況によっても選択肢を変えられるところに大逆転の可能性も残っているトランプ的な駆け引きが感じられて非常におもしろい。

しかしシステムが良くできている半面そのシステムを熟知し、かつ自分の使用するキャラの性能をしっかり覚えないと対戦で勝ち残れないため勝つために覚えなければならないルールが他のゲームに比べるとはるかに多い。当たり前のことだが役の作り方を知らないで麻雀を打てる人はいないし、自分が引いてきたツモの状態から何が効率良く作れるか、また相手の捨て牌から何が危険牌なのかがまったくわからないとなれば勝てるものも勝てなくなってしまう。

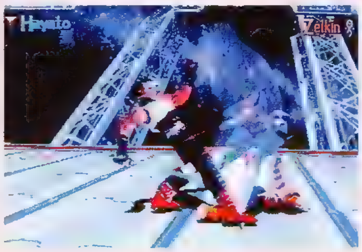

基本システム、固有技、プラズマコンボ色々覚えなきゃ。

自分の使用キャラの性能と相手キャラの弱点および攻撃パターンはゲームを楽しむうえで覚えるいわば最低限のルールなのだ。今回はスタグラ軍のキャラ性能と攻めパターン、そしてそのキャラクターの弱点を解説している。思いきりプレイの役に立ててほしい。

まだあった! プラズマシークレットコンボ

前号では全キャラ分（ビルシュタインは今回）攻略したプラズマコンボ。実はキャラによって隠しルートがまだ存在していたので今回は明らかになったルートを紹介しよう。

・ハヤト
AAAKK→➡K
・ジューン
BB→B
・ゲレルト
AAAKA→K
・ベクター
KAKAB→⬅K
KK→⬅K→➡K→⬅K→➡K
・ビルシュタイン
KKK→K


ハヤトは下段から中段への蹴りラッシュだ。

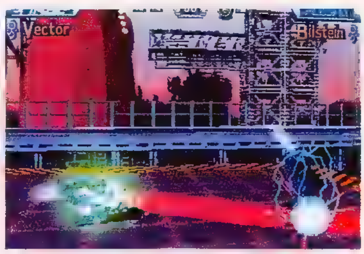
ハヤトの前Kは下段蹴りから中段のネリチャギへのコンビネーション。

ゲレルトはファイナルルートである5発目のAからキックへ分岐してくれるぞ。

ベクターの後ろKは、5回押しのプラズマコンボレーザーからファイナルホリゾンタルレーザーへとレーザー2連発のコンビネーション。もう1つは当たると相手をリング外までふっ飛ばすパンチが出る。1度は見てみる?


ゲレルトはファイナルだけでなくKにも移行できる。


ビルシュタインもKKKという使える連携を持っていた。


このレーザーからもう1回レーザーを出せるぞ。

プラズマシークレットコンボ表

ハヤト	AAAKKから➡K
ジューン	BBからB
ゲレルト	AAAKAからK
ベクター	KAKABから⬅K
〃	KKから⬅K､➡K､⬅K､➡K
ビルシュタイン	KKKからK

BILSTEIN

本名：Edward Bilshtein　国籍：アメリカ　身長：198cm
体重：126kg　年齢：48　武器：PLASMA SWORD

ショートストーリー

第四帝国を率いる悪の帝王、ビルシュタイン。

平凡な大学生活を送っていた時、たまたま祖先の遺品から、人間の思念により発生するエネルギーである、プラズマパワーの研究書を見つけ、失意のうちに死んだ祖先の怨念に取り憑かれ、地球征服の野望を抱く。

それ以来、物理学者としてプラズマパワーを研究し、ついには地球連邦軍の協力を得てプラズマスウェポンを完成させる。

しかし、軍に野望を知られたために、遠く離れたゼータ星の監獄に収監されるが、たやすく脱出し、ゼータ星を破滅させ、再び地球征服の計画を実行する。

理想郷はもうすぐ……



不気味な文様につつまれた男の正体は、はたして…!?

担当：KAL

必殺技解説

特殊技、必殺技等の解説をしていきたいとおもうが、スペースの都合上すべてに解説をつけることができないので、使い勝手のいい技をとりあげていこう。

●ボーウェルズブレイク

立ったまま片足を踏み出し、相手の足元を蹴りつける下段技。なにぶんモーションが「立ち」なので、非常に見切られにくい。ダウンを奪えるのもいい点だ。威力もあるぞ。ただしリーチはものすごく短いので、接近戦でこちらが主導権を握っているときにだしていこう。

●グラウンドヘルウィンド

回転しながら横にずれて足元を払う下段技、リーチは短いが狙っていく価値は十分ある。威力もかなりのものだ。

●スペースレンドソード

遠距離から一瞬にして間合いを詰め、縦斬りを繰り出す。かなりの距離を移動するので、遠距離戦になったときに狙っていこう。

ガードされても反撃は受けないので、安心して使っていける。ビルシュタインを代表する技のひとつだ。

●ヘルウィンドソード

大きく回り込みながら回転横斬りを見舞う移動攻撃技。下段を狙えるがリーチがないグラウンドヘルウィンドと、リーチはあるが立ち、しゃがみのどちらのガードでもいいヘルウィンドソード。あわせてうまく使っていこう。

●ダークサイクロン

●デススペルキック

相手に背中を向けているときに出せる連続回し蹴り。ダークサイクロンは上段判定（つまりしゃがまれていると当たらない）なので、単体で使っても意味がない。そこで、中段判定をもつデススペルキックの一発目まで出して使う。これだと再び相手に背中を向けることになるので、さらにDサイクロン→Dスペルキックを繰り返すことができる。操作は（背は向けている状態で）KK→KK→KK……だ。Kを三回押せば、下段回し蹴りを出して前に向き直るぞ。

●フィアライズソード

いわゆるダッシュ斬りだが、剣を上へ突き上げ、相手キャラを高く浮かすことができる。ここからA連打のプラズマコンボやブレイズソード（昇龍拳系の技）につなげて、空中コンボにしよう。

●ファイナルビルシュタイン

コマンド投げ。しゃがまれると投げられないが、有効範囲は広いので、プラズコンボを途中で止めたり回し込みをしてチャンスをつくっていこう。威力は絶大だ（ゲージ約半分）。

●浮遊

●カラミティダイブ

このコマンドで低いながも宙に浮くことができる。浮遊中はGボタンでスムーズに背中側に横移動できるので、前後移動と合わせて相手の攻撃をかわすのに使い、スキを見せているところへカラミティダイブで攻撃しよう。

カラミティダイブは、スペースレンドソードと同じよう



空中横移動でかわしたあとに…、



カラミティダイブ!!



投げモーションが遅いがぜひ決めたいファイナルビルシュタイン。

ビルシュタイン技表

技名	コマンド	備考
バーチカルソード	➡+A	㊥　当てても㊇
サイドソード	➡+B	特㊥　当てても㊇
ボーウェルズブレイク	➡+K	㊀　㊦
ペネトレイトソード	⬊+A	㊀特㊥　ガード後㊇
グラウンドヘルウィンド	⬊+B	㊀　㊦　ガード後㊇
センチピードキック	⬊+K	㊦　近くで当てると㊇
スペースレンドソード	⬇⬊➡+A	㊥
ブレイズソード	⬇⬆+A	特㊥　ガード後㊇
ダブルブレイズ	⬇⬆+A、⬇⬆+A	特㊥　ガード後㊇
ヘルウインドソード	⬅➡+B	㊀特㊥　ガード後㊇
デッドリートリプル	➡+B、A、A	（3発目のみ）㊀㊥、　1～2発は連続
デススペルキック	ダークサイクロン中にK、K	㊥,㊦　ガード後㊇
デススペルソード	ダークサイクロン中にK、A	㊥,㊥　ガード後㊇
カラミティダイブ	浮遊中にA	㊀　㊥　ガード後㊇
フィアライズソード	走り中にAorB	特㊥空中コンボ始動技　ガード後㊇
スライドセンチピード	走り中にK	㊀　㊦　ガード後㊇
ダークサイクロン	後方の敵にK	㊤　ガード後㊇
ファイナルビルシュタイン	➡⬊⬇⬋⬅+A+B	コマンド投げで（立ち投げ）
消える	⬅+K	
浮遊	K+G	同じ操作or㊍で降りる
空中横移動	浮遊中にG	背中方向に移動

㊀=ダウン技　㊤=上段　㊥=中段　特㊥=しゃがみガードOKの技。空振りはしない。㊦=下段　㊇=反撃される

にかなりの距離をカバーしているので、多少は離れたほうがいいだろう。威力はかなりあるぞ。

プラズマコンボ解説

慣れられる前に決めておけ

ビルシュタインのプラズマコンボの特徴は「どこで止めても反撃されてしまう」というもの。したがって相手の判断が早かったりボタンをバンバンたたくような人と対戦していると、途中でコンボを止めることができなくなる。また軸ずらし攻撃や投げといった分岐も多いので、あっさり割り込まれてばかりになってしまいがちだ。

そこで、なるべく連続になっている個所の多いルートを探し、それを出しきるようにすることで解決する。

●AAAKK

ファイナルへいくルートでありながら、3打目と4打目が中段→下段となっているなかなか優秀なコンボだ。ただしKKのあとにAを押してしまうとファイナルが発動してしまうので、ガードされているときや、ビルシュタインのファイナル行きコンボに慣れている人相手のときは、どうしても途中で止めざるを得なくなる（理由は連続写真を参照）。

このコンボA→Aが連続、A→Kが連続だ。どうせどこで止めても反撃は受けてしまうので、それなら「連続でくらうかもしれない」3打目のAで止めるのが理想となってくる。つまりAAAと最後まで出すのとを使い分けていくわけだ。一応AAAKからAへ移って投げを狙ってみるという手もあるが（ここもぜんぜん連続ではない）揺さぶりをかけるならこれだ。



しゃがみA。頼りになる。

●AAB→K〜①
→AA②

BからKは連続だが下→下、BからAは不連続だが下→中となっており、①は3打目さえ当たればファイナルか、投げか、のところまでいけるが、3打目をガードされた場合、さして得るものが無い。それでもこのコンボに不慣れな相手に対しては、最後の2択は大きな武器となる。

②はB→Aが連続ヒットしないが、もしBをガードされても次のAがあたるかもしれないと期待できるコンボだ。ただしこちらにきた場合、4打目のAで止めるか最後の投げまでだすか、しか選択肢がない。このへんはAAAを適度に混ぜていくことで、効果を発揮するようになるぞ。



KKKで攻撃しつつ振り返り…

●KKK

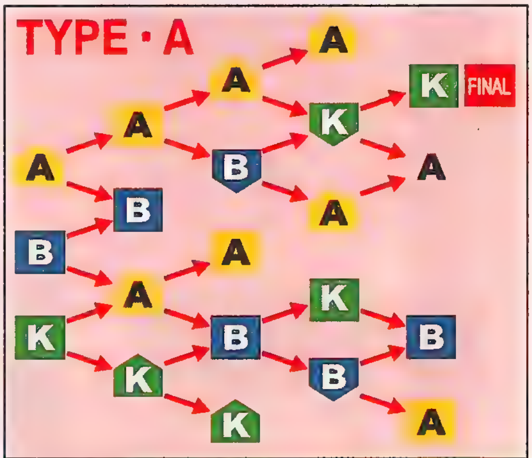
実はビルシュタインの真骨頂はキックにある。彼は蹴り男だったのだ。接近戦になって先手をとれたなら、迷わずKKKのコンボでたたみかけにいこう。

KKKだとビルシュタインは後ろ向きになる。2打目3打目の中段キックで攻撃したあと、そこからさらにダークサイクロン→デススペルキックとつないで、回し蹴りの嵐をお見舞いしよう。



再びキック攻撃で。この流れをとめるな。

ビルシュタインは通常のしゃがみAが一番はやい技だ。接近戦で困ったらとりあえずだそう。これよりもう少し離れるとしゃがみBが強力な武器になる。必ず覚えておこう。



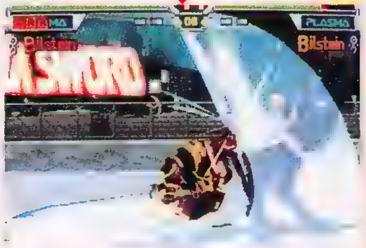
判定表記　上段…□　下段…▽　中段…⌂　投げorダッシュ…囲みなし



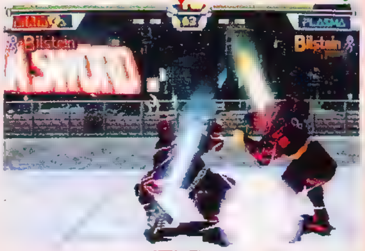
Aは中段。



このAまで連続だ。



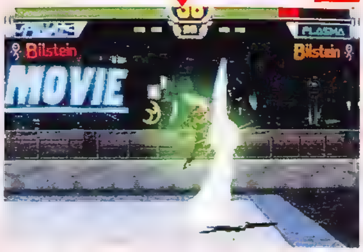
再びAの中段。早いぞ。



ここで下段蹴りに。前のAから連続だ。



そして膝で浮かせる。これは全然連続じゃない。



フィニッシュは、自ら跳んで相手をくし刺しに！



孤児院を救うには……

ハヤト対戦攻略

ハヤトはプラズマコンボも強く、必殺技も強いのでガンガン押せるキャラだ。

担当：SHO

ハヤトの攻撃

ハヤトはAボタンの縦斬りが非常に速く、相手の技に割り込みやすい。しかも1発目のAが入れば、AAと連続技になるのが魅力的だ。

相手のプラズマコンボを覚えて、どこで割り込むのかが重要になってくる。

Aで割り込むハヤトは、当然プラズマコンボもAから始まるものになるのが基本だ。

そこで、どのプラズマコンボが使えるのかを考えてみよう。

プラズマコンボ

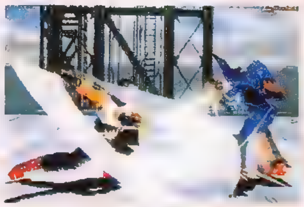
ハヤトのプラズマコンボはAタイプ。Aから始まるコンボは、すぐにBにつなげるとそこで終わってしまうが2段目のBは相手の密着で当てると中段だが、それ以外では下段になり相手が倒れるので使えるコンボになる。攻撃判定が中、下になるので、ガードされにくいのが特徴。



2段が少し特殊なのだ。

Aから始めるコンボはAAAAと、4回Aでつなげるのが朱雀乱舞となっているがAを3発目まで出したらKに切り替えるのがスキのない連携となるのでオススメだ。

途中、AAのあとBにきりかえると、Bが下段攻撃なので当てやすいが、このBは倒れないのでイマイチ頼りない。しかも、Bを当てた後の連携に行く前に必ず相手に割り込まれるほどのスキがあるので多用は控えたほうがいいだろう。



このあとの反撃は覚悟しよう。

オススメのAAAKKというコンボはあまりスキがないので多用してもいいだろう。しかも、最後のKをAにすればファイナルまで移行するのでお徳。だが、最後のAをガードされてしまうと打撃や投げなどの反撃を受けてしまうので、Kを出して相手に下段を警戒させてから使うのが効果的だ。



ここまで入ればファイナルいただきだ。

このコンボは最後のKを当てたあとも、すぐに次の技を出せるのが特徴で、反撃もされにくい。

また、AAAKでコンボを止めて、そこから投げなどに攻撃を変化させるのもいい攻撃連携といえる。

それではB、Kから始まるコンボを紹介するが、最終的にはほとんど同じになるので一緒に考えてみよう。

B、Kから始まるコンボはどちらも上段スタートなのでイマイチ使いにくい。それでもBから始まるコンボの中で、BABBBAなどは意外と使えるコンボだ。

どこが使えるのかというと、初めのBAが連続で、最後のBAも連続になっているのだ。

4段目と5段目は、必殺技の紫電になっている。

唯一、3段目のBがつながらないが、ガードされにくい。しかし、3段目の下段攻撃のあとに割り込まれるので止められやすいし、3段目と4段目が連続じゃないため、4段目、5段目がガードされやすい。

ガードされてしまったら、反撃を受けてしまうのが欠点といえる。

B、Kから始まるコンボは多用せず、たまに使うのが効果的だ。

必殺技

ハヤトの必殺技の中で効果的なのが紫電、飛燕、白虎砲だ。

この必殺技は単体で使ってもいいが、白虎砲(➡⬅+K)などは投げ技なのでプラズマコンボに変化をつけて使うのが基本。

飛燕（少ジャンプ中にA or B）については、攻撃したあとや、相手の起き上がりに重ねていく技としてつかうのが有効的だ。

紫電(⬇⬊➡+B、A)に関しては、強力な技なのだが、ガードされてしまうと反撃を受けるので、注意が必要だが空中コンボとしても使えるのだ。

基本的なコンボは、白虎砲で浮かせたときに紫電を入れる。また、⬊Aで相手を浮かせたときも入れることができる。このときは、⬊Bを入れたら、コマンドを先行入力する感じにすると入りやすい。

他に、⬅Bで相手を後ろに向かせたときは、その後に、⬊Bが連続して入る。これを1つの連携技として考えると、⬅B⇩⬊⇩紫電が連続したコンボになるというわけ。

また、⬅Bで相手が後ろを向いたときは、紫電も連続技になるので、こちらでもいい。

対戦においては、基本的にプラズマコンボで攻めて、プラズマコンボを変化させて、⬅Bや投げ技を狙っていき、当たれば連続を入れていくのがハヤトの攻め方といえるだろう。



後ろを向かせたら、



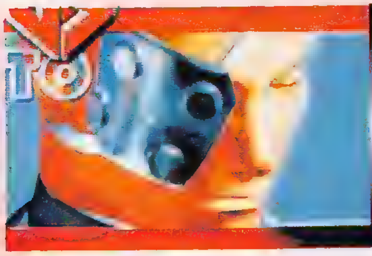
⬊Bで浮かせて、



紫電でキマリだ!!

究極パターンで追い詰める!

極秘作戦!完全攻略を開始せよ!!



我慢が必要!

VSハヤト

縦斬りの速いハヤトは、プラズマコンボをしっかりガードして割り込む所で反撃しないとキツイぞ!



これがくるまえに割り込もう。

どこで止める?

Aボタンから始まるプラズマコンボが非常に強いハヤトは、無理に攻めようとせずにしっかりガードすることで勝機が見えてくる。

ハヤトとしては、攻めの連携を止められるのが一番やりにくいのだ。

プラズマコンボの止めどこを考えるよりも、必殺技のなかで止められるものを先に考えてみよう。

●朱雀乱舞(AAAA)

必殺技というよりも、プラズマコンボとして考えたほうがいいのだが、一応インスト技表にのっているので紹介しよう。

朱雀乱舞は3段目までは割り込むことはできないので、むやみに手をだしても止めることはできない。この技の止めどこは、3段目と4段目の間にスキがあるので簡単に止めることができる。また、4段目をガードしたあとも反撃が可能なので、覚えておくといいだろう。怖いのは3段目から変化するプラズマコンボなので4段目の中段攻撃をくらわないようにこころがけよう。

攻撃判定は中段と上段しかないので立ちガードをしていればOKだ。

●紫電(↓↘→B・A)

踏み込んで攻撃してくる紫電はつい手を出してしまいがちだが、攻撃判定はすべて中段なので、落ち着いて立っていればガードはたやすい。

ガードしたときには打撃や投げ技で反撃が可能なので忘れずに反撃を入れておこう。

必殺技の反撃方法はこれぐらいだ。あとの必殺技は反撃できないか、あまりハヤトが使ってこない技なので紹介するまでもないと思う。


ガードすれば怖くないぞ!

コンボを阻止するには……

プラズマコンボはキャラ別に覚えるしかないのだが、覚えたあとはどうしたらいいのかという所にぶつかると思うので、割り込む場所をハヤトのよく使うプラズマコンボ別に紹介していこう。

●Aから始まるコンボ

A攻撃が速く、2段目までつながるのでハヤトが最もよく使ってくるコンボだ。

ファイナルまでつながるコンボは、AAAKA、AABKA、ABBAAの3タイプなのでこの3つの止め所を覚えればかなり戦いやすくなる。

まずはAAAまできた場合は、3段目まで割り込むことはできないし、4段目のKも割り込むことはほぼ不可能。一応ジャンプ攻撃で割り込むことができるが、攻撃判定が下方向にないキャラはジャンプで逃げることしかできないのだ。5段目もKがきた場合はしょうがないが、5段目にAがきた場合、割り込むことができる。また、最後にAがきたときには、他のどのパターンでも割り込むことが可能なのだ。また、割り込む以外にも、ガードした場合は反撃ができるので覚えておいてほしい。

AABと3段目がBできた場合、Bは下段攻撃なのでガードはしにくいが、当たっても倒れることはなく、攻撃をくらっても割り込むことができる。ここで下段をくらってビビるとハヤトのペースになってしまうのでしっかり止めよう。


ここがチャンスだ!

●B、Kから始まるコンボ

B、Kから始まるコンボは最終的に同じコンボになるので止めるところも同じ。

Bから始まるコンボは、初めが連続技なので2段目まではくらってしまうが、それ以降は連続ではない。止め所は3段目のあとで、これもガードしようが、くらおうがどちらでも割り込むことができる。

このコンボは、最後まで出されても最終的には中段でないので、立ちガードをしていれば最後までくらうことはない。また、最後の中段をガードしたあとは反撃が可能なので、途中でくらっても立ちガードをしていれば問題はない。



ガードしてれば楽勝だ。

ハヤトの方も、このルートのコンボはあまり使わないが、イキナリ出されても、あわてずに、立ちガードしていればいいわけだ。



※赤矢印部分は割り込み可能

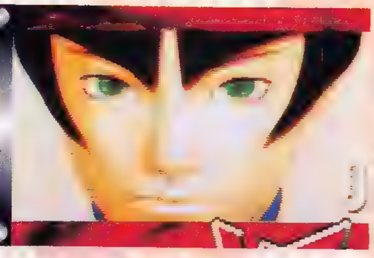


乗ってもイイ？

ジューン対戦攻略

リーチの短さを補う移動技と攻撃力の低さを補う連続技。狙うはキャメルクラッチ（別名マーキュリーホールド）だ！

担当：ぎぃ



連続技を決めよう

技の回転は速いが1発当たりの攻撃力はやはり他のキャラに比べると見劣りしてしまう。

そこで狙っていきたいのが以下の（連続）技だ。

●KKBKK→ファイナル

もちろんファイナルまで連続技になっているわけではないが、対処されるまではかなり強力だ。必ず4発目で止めてくるような相手でなければKKBKBを併用するだけでもかなりいける。

相手の目が潰れてしまうといとも簡単に返されてしまうのであくまでも切り札として使っていこう。

●AAKからの連続技

しゃがんでいる相手に当てると3発目のKまで連続技になり相手を浮かせることができる。そのまま…AK、とプラズマコンボを続けて空中コンボを入れてもいいが、ハヤト、ゲレルト、ジューンには入らないことのほうが多い。

それよりも、Gボタンで先行入力をキャンセル、レバー上+Aの大ダウン攻撃がお薦め。これも連続技で満タンから4割減らすことができる。

この連続技は相手がしゃがんでいなければ成立しないので狙いどころも限られてくる。

基本的にはしゃがんで硬直しているところ（下段起き上がり蹴りやしゃがみ投げ、そのほかのしゃがみ技の空振りなど）に狙うのが基本となる。

また反撃は間に合わないが、こちらが先に動けるような技をガードしたときなどに投げまたは下段との2択で使っていくのもいい。この場合AAだけを入力しておき、しゃがんでくらっていたらAAK、そうでなければAAA、またはAA→+KやAA→BBBといった具合に変化させていくのがベストだ。



3段すべて中段。しかもしゃがんでくらうと連続技に。浮いたところへ、



プラズマコンボにならないように、Gキャンセルだーいだうん！

●振り向かせ攻撃（←+B）→ダッシュ→スクリームフラッシュ（↙+K）→キャメルクラッチ



プラズマリバースの隙などにはすかさず振り向かせ、



一瞬ダッシュしてスクリームフラッシュ。着地と同時に、

相手の体力をぴったり半分奪う連続技。2回決めればKOできる。隙のある技をガード、またはすかしたときはもちろん、そうでなくとも積極的に狙っていこう。

また、この連続技はプラズマリフレクト（レバー前のプラズマリバース）からも決めることができる。難しいが、慣れてきたらプラズマリベンジよりもこちらを使っていこう。

また、AKKA、AAKAの4段目も当たり方によってはキャメルクラッチが確実に入る。3段目で止めると背後を向けて硬直してしまうので4段目まで出してしまおう。

AAKAが空中コンボになっているときと、相手が振り向きかけていたときは入らない。背後でくらっているかどうかはくらいポーズで判断できるようになっておこう。



キャメルクラッチ！早すぎてもダメなので注意。

ヒット&アウェイでいこう

今紹介した（連続）技はいずれも強力だが、こだわっているとせっかくのジューンの機動力が殺されてしまう。リーチが短いので中距離戦に持ち込まれると苦しい。徹底して接近戦か、ヒット&アウェイを挑んでいこう。

ここでの主力となってくる技は、

●AAA
●BBB
●KKK
●ダブルコメットキック
●→+K（ひざ蹴り）
●↙+K（足払い）

といったところ。AAAは隙がなく、ここから別の攻撃につなげるのにも便利。AA→AAAとやるだけでも強力だ。ただし当然ながら避けに対しては弱い。

避けに対して効果的なのがBBB。ジューンはリーチが短いため、横斬りを出しているのに避けられてしまうことがしばしば。BBBなら前進するうえ、少しだけ相手を追尾するので非常に対避けとしての効果が高い。

KKKは密着に近いと特に効果的。しゃがみダッシュなどから使っていこう。普段は1~3段で止めて投げや↙+K、↙+K、←+B、BBBといった技につないでいき、ときどき4発出し切るのが効果的だ。もちろんKKBKK→ファイナルなんてのも混ぜるとさらにいい感じ。

ダブルコメットキックは近距離から遠距離まで、接近手段としても攻撃手段としても使える優れもの。下段をすかすこともできるぞ。

↙+K、↙+Kはいずれも乱戦で効果を発揮する。↙+Kヒット後はサマーソルト→シャインドリームまたはBBBが空中コンボになるぞ。

小技を効かせて攪乱しよう

自分から攻めるだけならここまで書いたような攻めかたでOKだがそうもいかない。逆に懐に跳び込めずに思うように攻め込めないことも多い。そこで使っていきたいのが以下の回避／移動手段。

・避け（→+G／←+G）
・側転（↓↙←+G）
・しゃがみダッシュ
・バック転（K+G）
・ダブルコメットキック
・ノースターコンボ
・ダッシュ攻撃（A or K）

まず避け、側転はジューンにとって回避手段でもあると同時に攻めのパターンの一つである。ダッシュなどから使ってうまく相手の隙をついていきたい。ちなみに→+Gはジューンの胸側、←+Gと側転は背中側に移動する。←+Bや↙+Kで足の組み方が変化するので注意しよう。

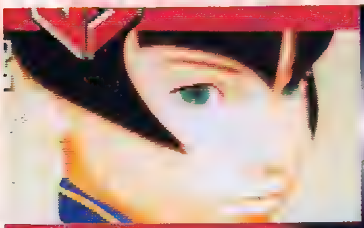
しゃがみダッシュで一気に接近するのも時には有効。出の早いKスタートのプラズマコンボを狙っていこう。

中間距離では無理に接近を試みたりするより、バック転で一度間合いを離すのがベスト。ほとんどの横斬り系攻撃をすかすことができる。ここから間髪入れずにダブルコメットキックやノースターコンボで再び接近戦に持ち込みやすい。ビッグバンも隙は少ないので挑発のつもりでなら使ってもいい。

ノースターコンボはダブルコメットキックに比べ、間合いの調節が難しいが、縦斬り、避けを多用する相手に対しては、より効果的。ダブルコメットキックともども相手と状況に応じて使い分けていこう。

ダッシュ攻撃はAまたはBが中段でKが下段のスライディング。走り中A or Bのプロミネントキックヒット後はK→K+Gでムーンサルトキックが空中コンボになるぞ。





止めなきゃ終わる

VSジューン

遠距離も強いが接近戦モードはもっと強い。知らないとほんとにはまるぞ。

移動技に注意

まずは、中段で出が早く、長い距離を一気につめてくるダブルコメットキック。

この技で注意しておきたいのは⬅+Gの避けでないとかわせないということ。蹴りがジューンの背中側に大きくでるためこの方向に避けると当たってしまう。そしてこれは足の組み方によっても変化する。通常の組み方なら⬅+G、逆の組み方、いわゆるハの字型の時は➡+Gでなければ避けることができない。



この足の組み方の時は⬅+Gで、逆なら➡+G。チェックは忘れずに。

そしてある意味ダブルコメットキックよりやばいのがノースターコンボ。この後のジューンの攻撃にはまず割り込むことができない。しかし近くから出せばスカるし、何とか見てから落とせないスピードでもない。プラズマリバース（➡ or ⬅+B+G）を狙うことも可能だ。

3段までは連続技

接近されたらされたでやっかいなのが、出が早くつなぎも早いジューンのプラズマコンボ。その多くは3段目まで連続技になっている。3段目まで連続技になっているのは、AKK、BKK、BBB、KBB、KKK、KKB。

当然ながらこれらのコンボには途中で割り込むことはできない。Kが空振りした場合はしゃがみ技などで止めることができる程度。しかし、BBB、KBB、KKK以外はこの後主導権を握れるぞ。

もっとも危険なAAA

縦斬りからトウィンクルエルボー→フィストとつなぐAAA。これをAAA→AAAとやられた場合、3段目のフィストから次のAが連続ガードになっている。

ではどうすればいいかというと、2段目と3段目の間に避けるのが唯一の脱出法。

ちなみにAAKも同じポイントで避けることができるのでエルボーをガードしたらすぐに避けてしまってかまわない。しかしAA→足払いのようなことをされると…。

所詮は奇襲AAK・AKK

AAKをしゃがんでくらってしまった場合はすべて連続技になってしまう。ガードした場合やAKKの場合はバックジャンプと同時にAを出そう。AにつなげようがBにつなげようが、何も出さなくとも確実にヒットさせられる。

ジューン、サターン、ゲレルト、ベクターは逃げ斬りではなく逃げ蹴りを使っていこう。

ちなみにA（A）KKBからのつなぎはA、Kともに出の早い技であれば何でもつぶせる。自信がなければ逃げ斬り（逃げ蹴り）で返そう。



この後は逃げ斬り（蹴り）安定。覚えろ！

1本道のファイナルルートKKBKK、KKBKB

3段目までが連続で中段→中段ときて投げ＋中段という反則めいた判定のファイナルへとつながる強力なプラズマコンボだが、返し方さえわかってしまえばさほど怖くはない。

まず1回目のポイントがKKBからKへのつなぎ。ここはベクター以外全キャラしゃがみAで止めるのが安定。ベクターはかわりにロワービームバズーカで止めることができる。キャラによっては相打ちになってしまうが昇り斬り（昇り蹴り）で止めてもいい。避けてから反撃といったことも可能だが、下手に手出しをするとファイナルで吸い込まれたりするので、空振りしたのを確認してから反撃しよう。



このグラフィックが見えたら、または「かきーん」という音が聞こえたらしゃがみAだ。

2回目のポイント、KKBK→Kも軸をずらしつつ攻撃するため、Aやしゃがみ A、昇り斬り（蹴り）などはすかされてしまう。またほぼ全方位に攻撃するため避けでかわすこともできない。

しかし多くのキャラはどちらがきても止めることのできる技を持っている。ハヤト、ジューン、サターン、ゼルキン、リムガル、ゴアはしゃがみKで止めることができる。

特にゼルキン、ゴア、サターンは⬉+Kで、ジューン、ゲレルトなら⬋+Kでも止めることができるうえこちらのほうがダメージも高くダウンも奪えるのでオススメ。KKBKBの場合、足の組み方やタイミングによってはすかることもあるが無効のほうが硬直は長いので問題はないだろう。

また、ゴアの場合は絶対安全でどちらも（ファイナルまでも！）スカすことができるので硬直に振動療法を決めることもできる。狙うしかー



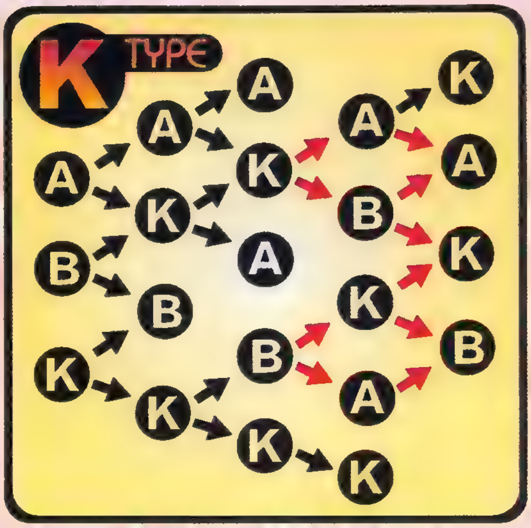
振動だーいむ！

残念ながらガモフ、ベクターはここまで来ると相打ちすら取ることはできない。避けるか、ガードするかという完全な2択状態になってしまう。

最後のファイナルもこの延長にある。5段目のKとファイナルの間に割り込めるのはAの早いハヤト、ゲレルト、Kの早いジューンぐらい。

しゃがめば中段、立っていれば投げ、ジャンプしても空中から引きずりおろされてファイナルが決まってしまうので「避け」しか回避手段はない。

この場合、相手がKKBKBとやっていればくらってしまうことになる。ここまで出させないことが重要だ。



※赤矢印部分は割り込み可能



うなれ！戦斧！

ガモフ対戦攻略



振りの遅さはパワーでカバー。あせらずにチャンスをうかがい、スクリューを決めろ！

担当：GED



立ちKは上段だが、しゃんがんでいる相手に当てることもできる（ゼルキンとガモフは例外）。



昇り斬り強し！連携の割り込みや返し技に使っていこう。

まずは振りの速い技をチェック

ガモフの技のなかで、最も出が速いのはジャンプA（or B）。そのスピードを生かして相手の連携やプラズマコンボ（以下、プラコン）に割り込むこともできるし、ガード後の返し技としても使っていける。しかも中段なので、しゃがんでいる相手に当てることもできる。ただ、スカった場合は着地の隙がでかいので、こればかりに頼るわけにもいかない。

地上で最も出の速い技が立ちK。これは上段攻撃だが、しゃがみガードされても、ほとんどのキャラに当てることができる。例外はガモフとゼルキンで、こいつらには残念ながらスカってしまう。

しゃがみで一番速いのがB斬り。間合いが遠い場合はA斬りとほぼ同じだが、至近距離ではわずかにB斬りのほうが速い。

振り向き攻撃のなかでは、しゃがみ斬り（ABCどれでも同じ）が最も速い。技を出したくない場合は、Gボタンで振り向こう。

Gボタンの重要性

注意してほしいのが、しゃがみ技から立ち技へのつなぎ方。至近距離でもつれあってしゃがみB斬りを出した後、立ちKにつなごうとしてKボタンを押してしまうと、出の遅い足払いに化けてしまうので、いったんGボタンを押してからKを押す必要があるのだ。こういうことは他のキャラにも言えることなのだが、全体的に振りの遅いガモフは特に重要。

Gボタンは、プラコンの入力をリセットする働きもあり、連続してパンチ（立ちK）を出したい場合、単に「KK」と連打してしまうと「パンチ・タックル」になってしまうが、「KGK」と押すと「パンチ・パンチ」と隙の少ない攻撃を繰り出すことができる。うかつにプラコンにつなげてしまうと隙のでかい技が多いので、確実に止められるGボタンは絶対に使いこなしてほしい。



2発止めのAは硬化が短く、接近戦で頼りになる。

プラズマコンボは2発止めが基本

よく使うプラコンは、AAやKAといった「2発止めのA」。なぜなら、A斬りの後は相手よりも先に動けるようになるからだ。これで振りの遅さをカバーしつつ接近戦を挑もう。ただ、BAは両者ほぼ同時に硬化がとけるので、反撃こそ受けないものの「相手より早く動ける」というメリットはない。

AAやKAは、連続技にこそならないが、その間に割り込むことはできないので、十分使っていける。もちろん、プラズマリバースも間に合わないし、ジャンプや回り込みで逃げることもできないぞ。

攻めを維持する際に重要なのが立ちK。プラズマリバースをくらうこともないし、少し前進しつつパンチを打つため、AAなどで開いてしまった間合いを詰めつつ闘うことができるからだ。



回り込みなどで相手の攻撃をスカし、スクリューを決めろ！

決めろ！ガモスクリュー！

遠距離では、スライディング（下段）か、ランニングキック（中段）からのガモフォール（下段）が有効。威力もけっこうあるぞ。

振りの速いキャラを相手にしている場合は、同じように攻めまくっていてはまず勝てないので、ガードで耐え、回り込みでじっくり隙をうかがおう。

回り込みで相手の攻撃をスカしたり、隙のでかい技をガードした場合などは、もちろんスクリューを狙っていく。



スクリューやファイナルの後は、Aでしっかり追い打ちを。

至近距離でプラズマリフレクト（はじくだけのヤツ）を決めた場合もスクリューが確定だ。

ファイナルは確かに強力だが、ルートに変化をつけてバレにくいようにしたり、試合の流れを握っていて精神的に優位に立っているときでなければ、なかなか決まるものではない。

やはり、決められるところで確実にスクリューを決め、一気に体力を奪うのがガモフの闘い方だ。



クマ狩りだ！
VSガモフ

プラズマコンボの反撃&割り込みポイントを覚えよう。前転を止められないとヤバイぞ！

プラズマコンボを止める

●A、B、K（単発技）

これらの単発の技のなかで、もっとも隙が大きいのがB。ガードしたら、きっちりおつりを入れてやろう。

Kは、かなり技の出が速いキャラなら反撃可能だが、ほとんどのキャラは無理。それでも、ガモフのほうが硬化時間が長いので、次の技の間に割り込むことはできる。

Aは隙は小さいので、ガードしてしまったらしょうがない。振りのスピードは、Kほど速くないので、技の出がけに潰すことはできる。



立ちKに反撃できるキャラもいる。



たとえ反撃できなくても、振りのスピード差から、主導権を奪い返すことができる。

●AA、KA（2発止め）

ガモフがよく使う、AAやKAの間に割り込むことはできないが、2段目のAをガードしたあと、AかBで攻撃してくるようならば割り込む隙はある。最も出の速い技で勝負するか、プラズマリバースで反撃だ。ただ、立ちKで来た場合は取れないし、つなぎも速いので、よほど技の速いキャラでない限り反撃はできない。素直にガードしてチャンスを待とう。

●AB、BB、KK

同じ2段止めでも、これらの後は反撃が可能だ。ABやBBの間は、連続になっているので割り込みはできないが、KKの間なら割り込みが可能。とはいえ、KAにされると割り込みを潰されてしまうので、やはり、2段目のK（ショルダータックル）をガードしてから反撃するのが安定だ。



B（横）斬りにはしっかり反撃しよう。

●AAA、AAK…

AAAときた場合は、3段目のAの前に割り込むチャンスがある。3段目をガードしてしまうと反撃はできない。

AAKの場合も、3段目のK（頭突き）の前に割り込むことができる。Kで止められると反撃できないが、最後のAやBの後は隙だらけだ。

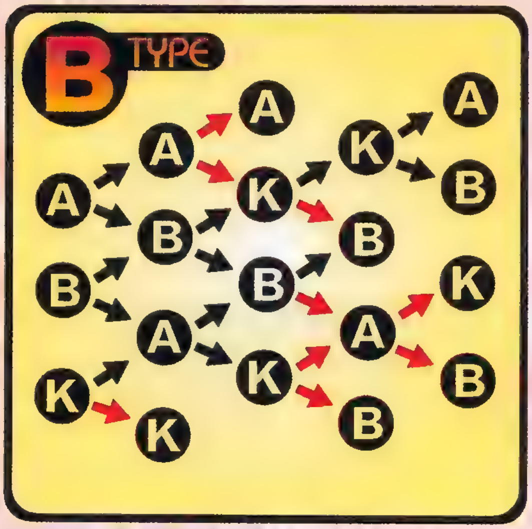
●BBBB、BBKB

BBBBの場合、3段目までは連続技なので割り込むことはできないが、1から3段目の攻撃でコンボを止められた場合は、ガード後の反撃が可能だ。4段目の前に割り込むことができるが、3段目のBをガードしてしまったあとは、割り込みは難しい。Bのプラズマリバースをという手もあるが、前転されると怖いので狙わないほうがいい。

4段目をガードした場合、3段目の技が何だったかによって、反撃のしやすさが変わってくる。Bからの場合は反撃しづらいが、Kからの場合だと返し技が入れやすいのだ。

●BAKB、KAKB

これらの4段目のBは、光るデカイ拳で「ドカン！」と殴りつける技だが、これは出がメチャクチャ遅く、余裕で割り込めるし、反撃もできるので問題なし。まず使わないって。



※赤矢印部分は割り込み可能

ファイナル絶対阻止！前転を止めろ！

ABBやKABなどの後のA（前転）のときに立っていると投げられてしまい、ファイナルまで決められてしまう。こんな痛いもの絶対にくらうわけにはいかないので、前転は必ず止めること。

ファイナルは、A、B、Kどれからでも始められるが、どのルートを通ろうが必ず4段目に前転が入るので、ここで止める。前転のあとは、ほぼ間違いなくK（投げ）を狙ってくるので立っていては危険だ。しゃがんでいれば投げられることもないので、しゃがみ技で止めるのがベスト。いくら出が速くても立ち技だと投げられてしまうぞ。

前転からはBにも派生するが、これは技の出が遅いし、前転で止められるようになれば結局関係なくなる。



いくら出が速くても立ち技ではダメ。体力をごっそり持っていかれるぞ。



前転はしゃがみ技で止めよう。



ヒット&アウェイで細かくいこう

サターン対戦攻略

連携よりも単発技での牽制やダウン技の使い方が重要だ。

いちいちダウンを奪いたい

サターンには、決めれば直接勝利に結びつくような強力な技がない。ゆえにつかず離れずチクチク攻めるタイプのキャラクターといえる。しかしスタグラというゲームは基本技、固有技を問わず、ほとんどの技に返し技があり、ゆえにこちらの技をヒットさせても主導権が相手に移る場合が多い。そこで「ダウンを奪える技」が重要になってくる。連携で押していくのではなく、こまめにダウンを奪っていくことが勝利に結びつくのだ。

サターンの持つダウン技のうち、使えるものをまずは説明していこう。

●トラピーズコンボ
(↓↘→+A、A)

1段目の先のほうがヒットすれば連続技になるため、うまく当てていきたい技。しかしこれを出せる間合いまで離れるのが難しい。離れたら離れたでダッシュ攻撃やGボタンによる移動という選択肢もある。相手に出てくる。ガードされると反撃必至なので意外に使う場面が少ない。



トラピーズコンボがヒットした後はすぐに走って…、



Kでグラウンドラッシュだ。追い打ちになるぞ。

ヒットした後は、急いでグラウンドラッシュ（走り中にK、下段）を出して追い打ちをかけよう。

●ファイヤークラッカー
(←→+K)

モーションが大きいため至近距離から出す技ではない。しかし一瞬上段をすかすので、開幕に出すと意外に効果的だったりする。

間合いが遠いときは、ダッシュ（走り）攻撃のファイヤークラッカー(A or B、中段)を使ったほうがいいだろう。

●ダンシングフット
(↓+K、→+K)

足払いから側転蹴りという下段→中段のコンビネーション。当たった後はしゃがみAで追い打ちだ。ガードされると反撃必至だが、見切られにくい。ガードされるようなら↓+Kから投げに行くのもよい。

●投げ

ダウン技というかまあ…初めに言ったようにこのゲームはあらゆる技に返し技が存在する。多くの場合AやBという小技で返すことになるが、投げ安定という技も少なくない。狙えるチャンスには確実に決めるようにしよう。投げの後には小ダウン攻撃（↑+K）が入るので忘れずにね。

芸人二択で恐怖の坩堝

ダウン技を当てたいと言っても、それらばかりで攻めを構築できるはずはなく、結局メインとなるのはスキの少ない技による連携。プラズマコンボのB→AやA→B、ドラスティックフォロー（→+B、B）、牽制の意味でアクロバットコンボ、あるいは単発のAやBなど、ガードされても反撃を受けない技をメインに攻めていくことになる。

そんな中でぜひ活用してほしいのがトップスピンだ。出るまでが少し遅いものの反撃は受けないし、間合いもほぼ密着状態になるので、この技から強力な二択を迫ることができる。

一つが、トップスピンから↑+Kのサマー（仮）。レバーは斜め上でもよい。これは中段攻撃でダメージも大きく、何より出が早い。相手がしゃがんでいたり、小技で割り込もうとすれば見事にヒット。



トップスピン、この技はスキが小さい。



すぐにサマー。投げも使うと効果的。

もう一つがズバリ投げ。サマーが怖くて立ちガードしている相手をポイーだ。

この二択はトップスピンがヒットしたときとガードされたときでは少し性質が変わる。もちろんヒットさせたほうがよく、ガードされるとサマーに行った場合、相手のサマーに返されてしまう。注意したい。ときにはトップスピンからガードしてみたり、軸ずらしでサマーを空振りさせて反撃に転じよう。

ヨーヨーいらずの空中コンボ セイリングヒットスタート

空中コンボにつなぐ技としては、上方を両足で蹴り上げるセイリングヒット(↘+K)がある。しゃがみガード可で、硬直も長いのだが、技のあたりは強く、上段攻撃をかわしたり、なんと起き上がり蹴りを潰してしまうこともあるぞ。

浮かせた後に入れる技としては、サマーや再びセイリングヒットなどがよい。相手の起き上がりが遅ければしゃがみAか↓+Kで追い打ちだ。セイリングヒットは密着に近い間合いで当てないとサマーが入らないので注意。

一番確実にこれが狙えるのは振り向かせ攻撃（←+B）の後。一回ダッシュして間合いを詰めてすぐ出そう。このほかファイヤークラッカーやトップスピン→小ダウン攻撃なども入る。

振り向かせ攻撃はリーチが短く当てにくい。主に返し技として使っていこう。逆に言えば、確実に入るチャンスにはきちんと決めることが重要だ。



←+Bの振り向かせ攻撃の後は…、



1回ダッシュしてすぐにセイリングヒット。この後サマーへつなごう。

連携防止にジャンプ斬り

相手に押されたら、我慢してターンが入れ替わるのを待つ、側転や軸ずらしで避ける、あるいはプラズマリバースといった手段があるが、そうなる前に、つまり相手がプラズマコンボなどで切り込んできそうなときには、垂直ジャンプしてみることをオススメする。そして地上で技を空振りしている相手を下りで斬りつけてやろう。この技はA、Bともに同じで、ダメージがかなり大きい。

相手が近ければサマーで拾うこともできる。ただしジャンプの着地にはスキがある。ガードされると痛いお釣りが来るので覚悟するように。



間合いを詰めていけ!
VSサターン

チクチクうざったい代わりに、恐ろしい一撃もないサターン。意外にも接近戦が苦手なのだ。

接近戦に持ち込もう

サターンには割り込み不可能な連携技や連続技がほとんどなく、単発技での攻撃がメインになる。そのため、間合いをある程度離してから切り込むのがサターンの常套手段。

何とか間合いを詰めていきたいところだがあせってはサターンの思うつぼだ。間合いを離されたときはグラウンドラッシュやジャンプ斬りを警戒し、いつでも軸ずらしをできるよう意識しつつ近づこう。接近したら、スキの少ない連携でがりがり攻めよう。ただし足払いでの割り込みには注意。その後中段の側転蹴りにつながるダンシングフットという技がある。側転蹴りをガードすれば投げなどの返し技がたくさんあるので我慢だ。


間合いが離れたら注意。軸ずらしで突進を回避だ。

トップスピン2択回避法

トップスピンからサマー、これを警戒していると投げ…サターンならではの強力な2択攻撃だが、対処法を知っていれば恐れるに足りない。

トップスピンをガードした場合、次の行動の優先権は僅かながらこちらにある。最速のタイミングでサマーを出せばサターンがサマーに来ても、あるいは投げに来ても返すことができる。また、軸ずらしも有効な一手。タイミングを取って出すのが難しければ、レバーを左右にガチャガチャやりながらGボタンを連打しよう。トップスピンをくらってしまったときでもこちらは大丈夫だ。

こういう要素が加わると、サターン側にもトップスピンをガードさせた後にガードしていたり、軸ずらしを行うという選択が生まれてくる。もう読むしかねえ。


トップスピンをガードした。俺が先に動けるぜい。


つまりサマー（昇り攻撃）を出せばこちらが勝つというわけ。


くらってしまったときは先に動けずやばーな雰囲気が漂う。


ならばレバガチャ&G連打で軸ずらしだ。

プラズマリバースはBメインで

小見出しにもある通り、サターンに対してプラズマリバースを狙うときは、対横斬りのB+Gの割合を多めにしよう。Aは単発のAやしゃがみA、あるいは間合いが離れたときのトラピーズコンボくらいで、トップスピン、タッピングアタック、アクロバットコンボ、サイドスラッシュスロー及びドラスティックフォローなど、中間間合いから繰り出す技は多くがBボタンを使うものが多いからだ。慣れてくると、アクロバットコンボは見てからでも反応できるようになるぞ。

このことを意識すれば、プラズマリバースの成功率は飛躍的に上がることだろう。

プラズマファイナルは絶対にくらうな

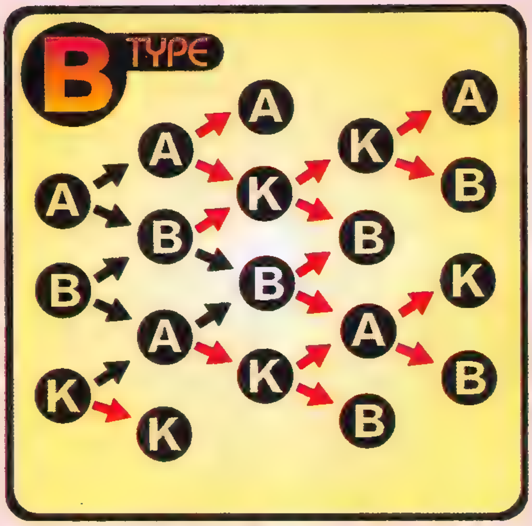
サターンのプラズマファイナルは、必ず3、4段目にKを2回経由する。1回目がくるっと回って中段のかかと落とし、2回目が寝た状態からの蹴り上げで同じく中段。

1回目のかかと落としを確認したら、とにかく急いで何か技を出そう。KとKの間は遅いのでまず待って止めることができる。かかと落としをくらった場合も同様だ。たとえA連打でもいいから、とにかく止めることを心掛けよう。ラストは中段と下段の2択で、下段がプラズマファイナル。こいつだけは絶対にくらわないように。痛えぞ。


ここに割り込む。何でもいいから出せ。あるいは軸ずらしでもOK。

プラズマリバースを狙え!! サターンのB技





※赤矢印部分は割り込み可能

「上級」モードで遊ぶ！

PROP CYCLE

このゲームを長く楽しむのなら「上級」を選ぶこと。でもそれってきちんとクリアできてないと無理。それをクリアするコツを今回、お教えしよう！

担当：元チャリンコ暴走族　ずるずる

まずは操作から思い通りに飛ぶために！

初めてプレイをしたとき、思いどおりに飛べた人はそういないと思う。上手な人のプレイを見ると、非常に楽そうに飛んでいるし、簡単そうに見えるんだけど、実際にプレイしてみると、そんなことないんだよね！

上手にできない原因は、意外に重いハンドルを微妙にコントロールできないとか、ペダルを漕ぎすぎてスピードオーバーになって曲がれないといった点だろう。

まず一番に気をつけてほしいことは、ペダルを思いきり漕ぐよりも、しっかりハンドルを握り、正確にコントロールすること。速いよりも正確さを大切にしたい。

漕ぎすぎに注意！適度でいい！「ペダル」

ハイスコアを狙うというレベルでは、いかに速く、そして効率のいい取り方をするかが重要になるが、普通にプレイしてクリアを目指すのであれば、速さよりもしっかり取れるテクニックを養う必要がある。それを可能にするには、適度な漕ぎ具合が必要。

どのぐらいのスピードでどれだけの弧を描いて曲がれるのか、失速しないのはどのぐらいの遅さなのかをまず知っておくこと。

これは実際にプレイしている中で、自分の身体で覚えるようにする。でないといざというとき、どういう状況になっているのかをすぐに把握できないからだ。



意外に力が必要！しっかり握れ！「ハンドル」

適度に漕ぐことを覚えたら次はハンドルのコントロール。

このハンドル、かなり力がいるといっていい。瞬間的に曲がるのであれば「ギュッ」と力を入れてハンドルを切ればいい。もし大きく曲がらなければならないとなると、ずっとハンドルを切っていなければならない。とくに左右に曲がるとき。できるだけ小さい弧で曲がろうとするならば必死に力を入れないと小さい弧は作れないといっていい。

軽すぎてフラフラすることよりはいいかもしれない。でもその重いハンドルで力を入れつつ微妙なコントロールをするのはかなりの慣れが必要。まずはやり込んで力をつけないとダメかも！



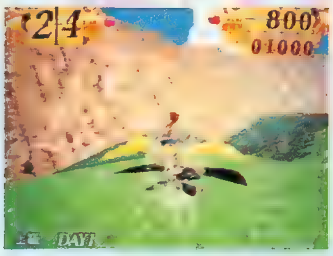
ターンの仕方がポイント！いかに早く曲がる？

いかにクイックに曲がるか。このゲームではこれが重要になる部分が多い。とくに狭い洞窟の中や、バルーンがいっぱい浮遊しているところなんかは、これができないと取り逃がしが多く発生する。

これをできるようになるには、慣れが必要と書いたが、ただ空中で曲がる以外に、壁際にあるバルーンなんかは、わざと壁にぶつかることによってスピードを殺してクイックなターンをすることができる。壁にぶつかることはさほど難しくはないが、ぶつかってどれだけスピードを落とすかがここでは重要になる。

当たり方、弾ね方が悪いと失速してしまうので、これもまた慣れが必要。

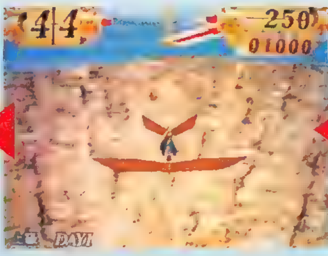


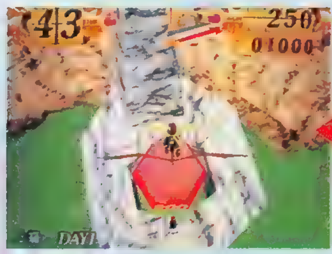


失速ワザを覚えるのもいい！

上下にバルーンが並んでいるようなとき、失速ワザを使って一気に急降下をしてバルーンを取るというテクニックもある。が、これも慣れが必要。デモでそれは見られる。







とにかく上昇ー天空の「ソリター」が見えたところで急降下をすると一気に落ちれるぞー

究極パターンで追い詰める！
極秘作戦！完全攻略を開始せよ！！

「上級」を遊ぶ！オーソドックスに進むぞ！

さて今回は、上級モード、3つのステージを1つずつクリアしていき、浮遊大地「ソリター」を目指すというモードにトライしてみよう。

このモードは、1つ目のステージを1000点、2つ目を1500点、3つ目を2000点を超えてクリアしていかないと先へ進めない。少しでも下回るとそこでゲームオーバーとなる。

3つ目のステージを無事2000点超せれば、「ソリター」へ進むことができる。

その3つあるステージは、選ぶことができる。今回は左から進むとしよう。



左から進むこのルート、順番的にはやさしい順といえる。まずはこれで進んでいこう。

もしここで進む順を変えたら…、な、なんとバルーンの出現位置が変わってしまうのです！ということは…そう、6とおりの遊び方がここには存在するということ！こりゃー攻略するの大変だわー！

今回の左からのルートの他は、いずれ攻略するとして、今回は、やさしい順（本当かな…）で進んでいくとしよう。

さあ、準備体操はした？



まず最初にアタックするステージは、一番左にある「クリフロック」だ。

ここは比較的フィールドが広いので、ぶつかることが少ない半面、広いぶんだけ、取るコースを多く設定できるというめんどーな部分もある。

でもここのバルーンの配置は、それほどきつくなく、良心的に並んでくれているので、しっかりコントロールしてあげれば全部取ることもそれほど難しくはない。

ではこの「クリフロック」、テイクオフといきますか。

いかに高速で飛ぶか あとは取るタイミングだ！

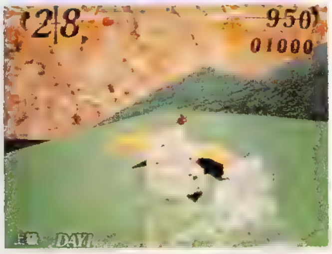
さて1つ目の「クリフロック」、前半はずっと並んでくれているので、左右に細く曲がることはないが、上下に動く部分があるので注意したい。



橋とバルーンの高さがーバルーンの上ギリギリに触れるぞ！

スタートしたら少し強めに漕いで4コ取っていく。

5コ目は橋の近く、下のほうにある。これをあまり角度をつけないようにし、漕がずに取りにいく。バルーンの上に触れるぐらいがいい。そのとき機体は水平になっているのがベスト。でないと橋にぶつかるからだ。これを取ったらすぐ左へ曲がり、6コ目へ。



15コ目を取った直後に、丘へ！ぶつけて急速右反転で16コ目へ。

6コ目を取ったらガンガン漕ぎ、右へ。9コ目を取るとき、漕ぐのをやめ、急降下。

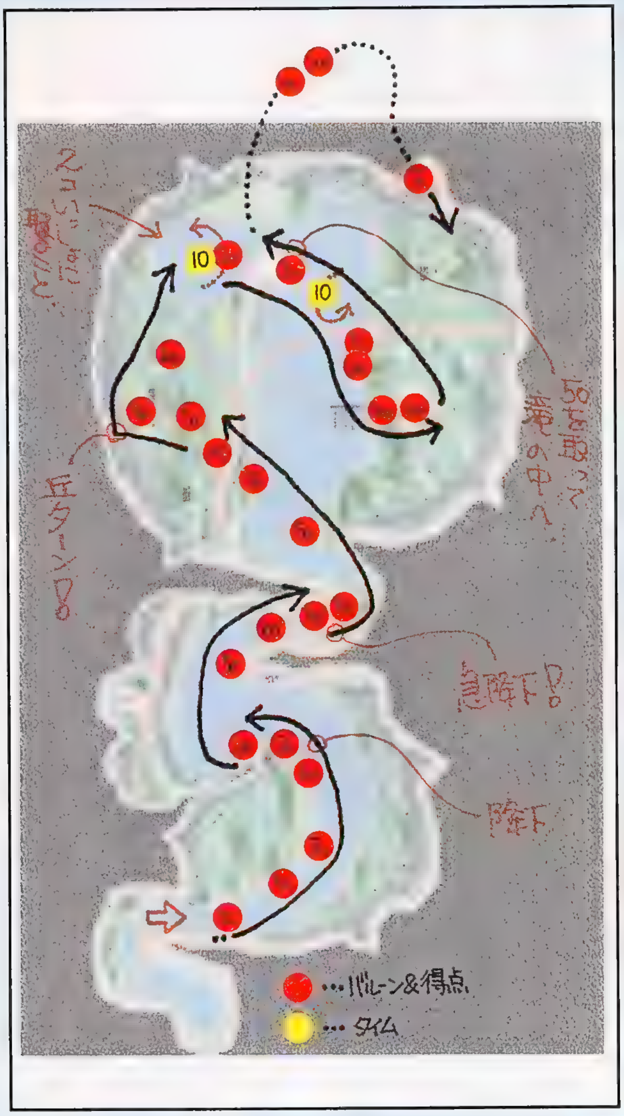
10コ目は水面近くにある。これを取るとき、すでに左へ曲がりつつ上昇体制に入る。

ここから後半。マップにあるとおり、15コ目を取ったら、一気に駆け抜けるが、目前にある丘を使って減速。その右へ曲がりつつ丘にぶつかってスピードを殺し、すぐ右にある16コ目のバルーンを取る。

17、18コ目はセット。10秒が上に、そして200点が回っている。これを両方取るわけだが、ここはタイミングを合わせ、上昇（200点が手前にあるとき）、下降（200点が奥にあるとき）をして取りにいく。



タイミングを合わせて17、18コ目一気にゲットする！





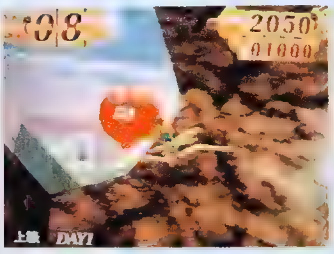
この10秒バルーン、動いている。先読みしていかないとロスする。

そこからは10秒を取り、テントの中をとおり、反転し、滝の前の50点を取り、洞窟へ。

洞窟を進むと中に広場があり、ここに100点と200点がーこれを取り、そのまま進み、洞窟の出口に最後の1コを取ればパーフェクトだ！



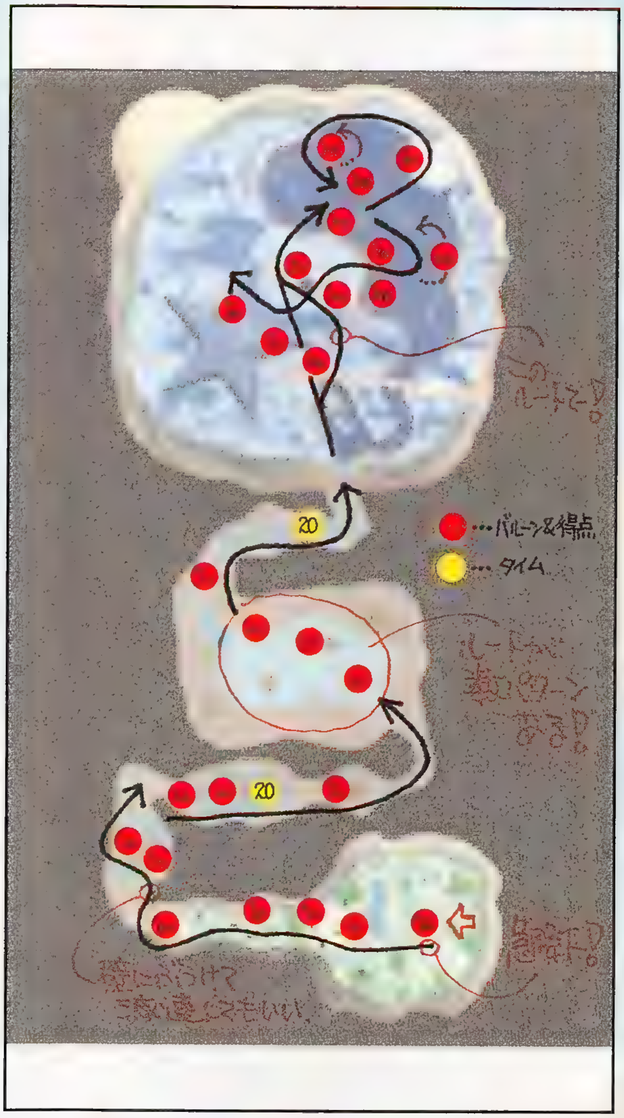
テントの中へ。高さをスパっと合わせて一気に左へ。滝へGO。



滝前の50点を後にすると、ここから一気に洞窟ルートが完成。



2つ目は真ん中の「ウインズウッズ」だ。
　ここは前半が洞窟、後半が夜のフィールドとなっている。
　前半は、道なりに進みつつ取っていけばいいが、後半のフィールドは、バルーンがバラバラに存在するので、とにかく多く取って先へ進むことを考えたいところだ！もちろん前半を速く飛び、後半を効率よく動けばパーフェクトも夢ではない。が、それには完璧なマップが頭の中にないとだめだろう。まずは1500点を超すことから。

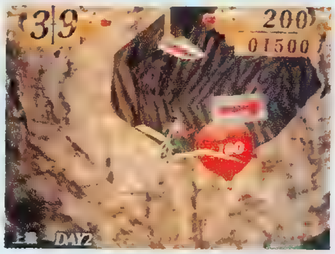


前半は全部取る！後半は努力して取るべし！

さあスタート。まずスタート前からハンドルを下へ。これはすぐ下の駅のところにバルーンがあるため。これをあまり降下せずに取って先へ。


すぐ降下。バルーンの上に触れていく。けっこう漕ぐところ。

2、3、4コ目は、真っすぐ進みつつ羽根を傾ける程度で木をよけ、取っていく。ここはけっこう漕ぐところ。


洞窟入り口の100点。これを取る前に漕ぐのをやめよう。

洞窟の入り口にある5コ目を取るとき、漕ぐのをやめる。やめたまま洞窟に入り、少しずつ降下しつつ右へ。すると6コ目の50点が見える。これを取りつつすぐ左へ。近いところに100点が！ここはとにかく取るために漕がない。
　7コ目を取ったらすぐ右上へ。するとそこに8コ目。これを取ったら道なりに進みつつ、9、10、11コ目を取っていく。11コ目を取ったら左へ。近道する気持ちでインを通る。



かなりスピードを落とさないと50点、100点と楽に取れない。

左へ曲がると空洞へ。下はガスが溜まっている。

ここには、13、14コ目があるのだが、その並び方は数通りある。少しでも速く先に進むため、強めに漕ぎたいところだが、そのパターンを把握するために、少し時間が必要。
　少し弱めに漕ぎ、どのパターンでも対応できるようにし、取っていく。くれぐれも柱にぶちあたらないように！
　14コ目を取ったら右へ。
　右へ曲がりつつ50点を取ったら、さらに右へ曲がっていき、16コ目の20秒を取る。


ここで3つのバルーン、パターンが変わります。見極めよう。

16コ目を取り、きつい左カーブを曲がると夜のフィールドへ出る。ここからはもう1500点を目指して取りまくる。でも点数の低いものばかり取っていてはだめ。やはりどこに点数の高いものがあるのかを覚えておくこと。


夜のフィールドに出たらまずは200点を目指そう。

それはまずマップを見てどこに200点があるのかを覚える。これだけでもかなり楽になる。もしこの200点を後に取るようなパターンにすると、少しのミスで手が届かなかったり！なんてこともあるので、全部取れるようになるまでは、まず200点を取りにいくパターンにしよう。


200点の右側にバルーンが多い。これを覚えておくこと。

もしそのパターンにするなら、洞窟から出たら、そのまま直進し、少し右の100点を取ったあと左へ曲がり、上昇し、200点を取りにいく。
　この200点を取ったらすぐ右下へ。湖の上のバルーンをそこでどんどん取っていく。


星型に凹になったところには50点のものしかない。後に回そう。

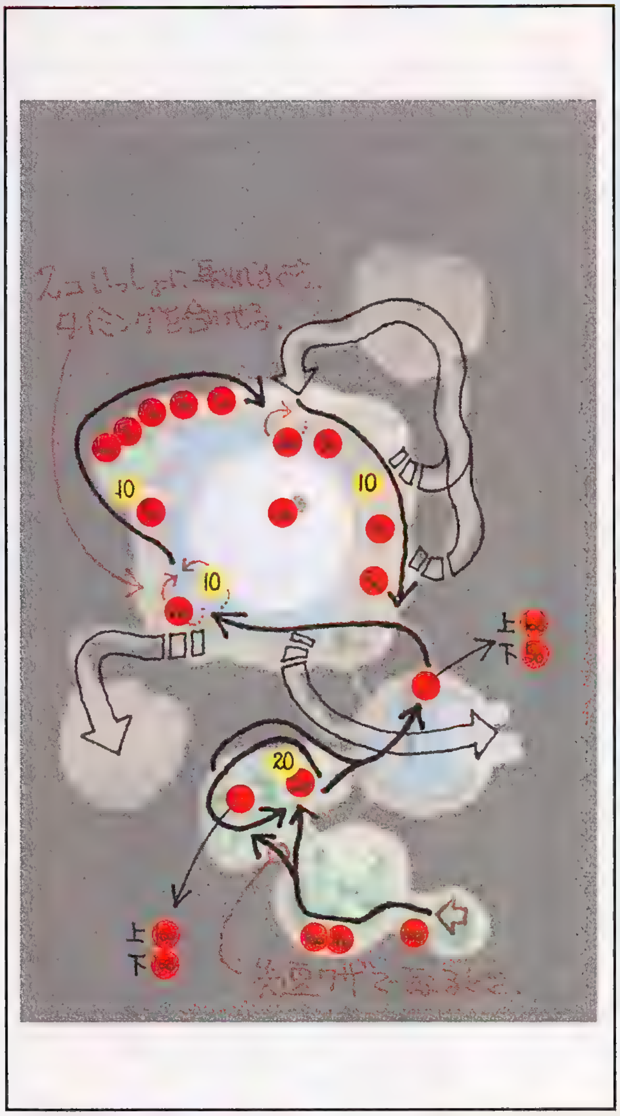
少しでも多く取るために、完璧に場所を覚えること。タイムがないので、そこまでの到達時間が影響するぞ！



3つ目は一番右側にある「インダスターン」だ。

ここはマップを見てもらえばわかると思うが、とにかく地形が複雑。バルーンの位置を覚えるよりもまず地形をしっかり覚えるほうが重要。そしてその複雑な地形にぶつからないためのテクニックも必要となる。

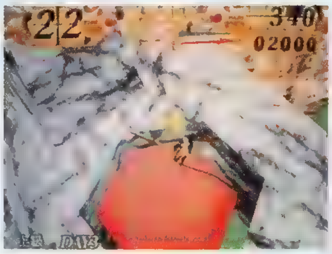
さてこのステージ、洞窟がいくつかある。その中にバルーンがあったりするのだが、な、なんと、ここでのバルーン配置は3とおりもある！それを見極めるのが攻略となる。



後半のバルーンの配置を見極めることがポイント！

3つ目のステージは、2000点以上を取らないと「ソリター」には進めないのです。

その2000点というレベルはどんなものなのか。実際にやったことのある人ならわかると思うけど、全部を取り切るぐらいでようやく2000点！大変なのだーっ！


ここで失速ワザ使用。この視点にできれば楽勝！

2000点を確実に超すために、まず取り逃がしはしない。ミスを前半でしないことが重要。後半のシェルター付近では、短い間隔でバルーンがあるので、テクニックが必要。さらには3通りあるバルーンの配置を覚えないと…。


機体を傾けて両翼を使って100点と50点を取る！

後半を楽にするため、まず前半の攻略から。ページの関係から細かく書けないが、ポイントになるのは、たてに並ぶ2つのバルーン。上から失速ワザでこれを取る。


地下鉄の道を飛ぶ！狭いができるだけ潜いでいく。

高層ビルから地下鉄のような道へ入るところにも縦にバルーンがある。ここは、2つのバルーンが一番近づくのを見極め、両翼で上と下のバルーンを取るようにする。

取ったあとは、ぶつからずに抜ける。これがまた大変！とにかく数多くプレイすることで、ミリ単位のコントロールをできるようにしたい。

その地下鉄の道を抜けるとシェルターのある広場へ。

ここに出たらまず左へ。そ

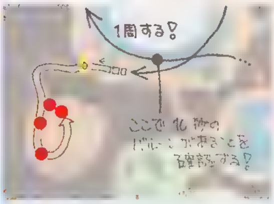

シェルター広場へ出たら左へ。洞窟の入り口をチェックする。

こからシェルターの周りを回りつつバルーンを取っていく。

その途中で、3通りあるバルーンのパターンを見極める。

パターン その1 一番つらい展開！

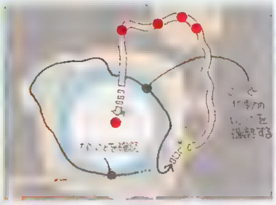
シェルター広場に入り、左へ曲がってすぐ確認できるパターンがこれ。このパターンは、ぐるっと1周してからその洞窟に入るようにする。理由は、その洞窟に出口はないからだ。入ったらそこで終わらせられるようにする。



左に曲がってすぐわかるパターン。洞窟の入り口にバルーンがある！

パターン その2 洞窟が長い！

シェルターの周りを半周ほどすると確認できるパターンがこれ。このパターンのときは、シェルターの周りのバルーンを取り終えてから中に入る。すると、そのまま突き抜け、シェルター内に入ってパーフェクトを取れる。

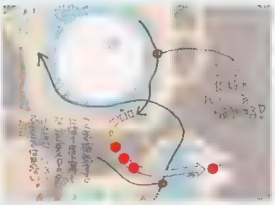

シェルターを半分ぐらい回った先の洞窟入り口に！取り終えてから入る。

パターン その3 あわてると大変！

シェルターの周りを1周した先に確認できるパターン。

この場合、再度高層ビルのほうに戻るパターンとなる。

これでパーフェクトを取るのはちょいと難しい。重要なのはビルの間にある300点を絶対に取ること！


シェルターを１周以上した先に！ここから入り、ビルの間の上を目指す。

3つのステージをクリアすれば「ソリター」へ行ける！

それぞれのポイントをクリアしていければ「ソリター」にいける。でもこれってかなり難しい。今すぐ！というのは無理かもしれないけど、地道にやれば不可能じゃない！

次号は「ソリター」を紹介。

プリクラといってもプリントクラブではない(誤)



プリクラ プリンセスクララ大作戦

©ATLUS

いよいよ発売となるので、今回から攻略開始。まずはこのゲームの特徴となるシステムをわかりやすく解説していこう。ポイントはショットとアタック攻撃の使い分けだ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

期待のアクションゲームついに登場！

さて、アクションゲーマー期待のニューゲーム「プリクラ大作戦」が、いよいよ発売されるぞ。

前号までの紹介記事では、このゲームの名前は「クラクラキラキラ大作戦」となっていたけど、発売されるゲームの名前は「プリクラ大作戦」なので、間違いのないようにしよう。

〝プリティクララ〟略してプリクラだ。間違っても、**〝プリントクラブ〟**の略ではないので注意しようね。

それでは、今回は発売に向けて、基本的なゲームのシステムと、攻略のポイントになりそうな所を中心にして、わかりやすく解説していきたいと思う。

体当たりでは死なない&落っこちない！

では、操作方法の解説にはいる前に、簡単にゲームの内容を説明しよう。

ゲームは、以前にも紹介したようにクォータービュー視点のアクションゲームだ。プレイヤーはショットとアタックの2つの攻撃で敵を倒し、緊急回避用にボム攻撃があるのだ。

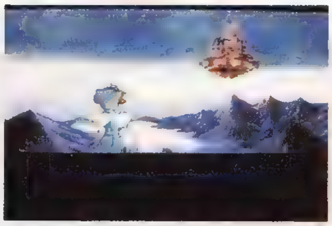
クォータービューなので、プレイすると最初はちょっと感じがつかめないかと思うが、慣れれば普通のアクションゲームのようにできるので心配は無用。基本的には、右斜め上方向に進んで行くのが通常だ。

画面のほうを見ると、プレイヤーは、高い場所にいるのが分かる。画面の端は崖になっているので、一見画面の端は落っこちてしまうかのように見えるが、これは大丈夫なのだ。画面の端はタダの端で、高い所にいるのは演出。



画面の端でも落っこちないから安心して。

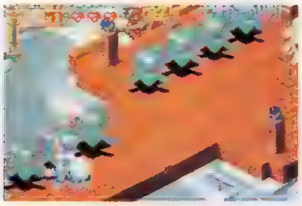
ゲームのデモ画面で、ゲームの舞台となる敵の本拠地である空中城が出てくる。プレイヤーはこの空中城で戦っている、というわけなのだ。



クララたちはこの空中城で戦っている。

また、このゲームでは、プレイヤーはザコ敵に当たってもやられるということはない。一部のザコと、ボスキャラには当たるとダメージを受けるが、基本的にはザコキャラに体当たりをしても大丈夫。

ただし、ザコは大抵弾を撃ってくるので、その弾に当たると、当然ダメージをくらうぞ。なので、体当たりばかりしていてもしょうがない。



ザコキャラには体当たりしても大丈夫。

プレイヤーはライフ+残機制タイム制限アリ

ステージ構成は、全5面構成で、各ステージの最後にはボスが控えている。5面の最終ステージの最後には、ラスボスがいて、それを倒すとエンディングとなる。

プレイヤーの自機設定は、初めに3つのハートを持っていて、このハートがプレイヤーのライフとなる。敵の出す弾に当たったり、一部のザコの体当たりなどでダメージを受けるとこのライフが1個ずつ減り、全部なくなるとプレイヤーが1機減ってしまう。



ライフは最初3つ。なくなると一機失う。

自機は最初2機しかいない。途中の道にある1UPアイテムなどで、残機を増やすことができる。ライフも回復アイテムで増やすことができる(最大3つまで)から、そんなに難しくないぞ。

ゲームは大体こんな感じだ。あんまり難しく考えないでもOKだ。


回復アイテムもあるので、多少やられても平気。

基本となる操作法を覚えよう

このゲームは操作に慣れるまでが、ちょっとだけ大変。まずは斜めの視点の感覚を覚えて、その次にこんどは操作法をマスターしよう。

操作がわかれば、あとはそんなに難しいことはない。

●ショット（Aボタン）

ショットはAボタンの通常ショット。射程距離はあるが、一番遠くまで届く攻撃だ。パワーアップすると、ショットの射程がアップしたり、ショットの幅、ショットの威力がアップする。

ショットのパワーアップは3段階で、すべてのショットに名前が付いているぞ。

ちなみにその名前は…。

●クララ
ショットレベル1：スターショット
ショットレベル2：トゥインクルショット
ショットレベル3：コメットショット
●キララ
ショットレベル1：ラスターショット
ショットレベル2：レイヤーショット
ショットレベル3：シャイニーショット
●グレイ
ショットレベル1：ファイヤーショット
ショットレベル2：フレイムスピット
ショットレベル3：フレアスピット

…と、いうようになっている。

ショットで攻撃して倒した敵は、魔法が解かれて、動物の姿に変化するぞ。動物を助けて得られる効果についてはのちほど。

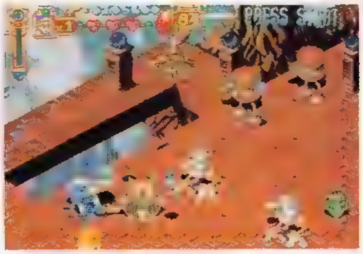

ショットで倒した敵は動物になる。

●アタック（Bボタン）

Bボタンは、アタック攻撃だ。ショットとは違う特長のある攻撃なので、ショットと2つを使い分けて進んでいくのがポイントだぞ。

アタック攻撃は、まず第一に、攻撃の範囲が狭い。しかもパワーアップもしない。

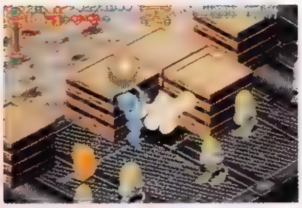
だが、ショットにはない効果があって、それは敵の弾をはじき返すというところ。はじき返した弾は、敵への攻撃にもなる。


アタック攻撃は敵の弾をはじき返すぞ！

狭い場所などで、敵の弾に追い詰められたら、アタック攻撃ではじき返す！といった使い方ができる。これはぜひ覚えておきたいぞ。

第二に、堅い敵などに接近戦する場合、このアタック攻撃だと効率よくダメージが与えられる。

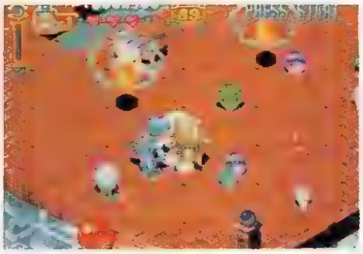
アタック攻撃は、耐久力のある敵に対してアタックすると、**連続して何回もアタックすることができるのだ**。もちろん1回で止めることもできるし、使い方次第でボスなどにも有効だろう。


堅い敵には連続アタックでダメージを与えよう。

連鎖連鎖で高得点を狙え！

第三の特長は、このアタック攻撃で倒した敵キャラは、動物ではなく**ジュエルに変化する**という点。

ジュエルは、動物と同じく、取ればボーナス点が入り、連**続して同じモノを取れば、どんどん点数がアップしていく**。このジュエルは基本的に点数が動物よりも高いので、得点を稼ぐには重要だろう。


アタック攻撃で倒した敵はジュエルに変化する。

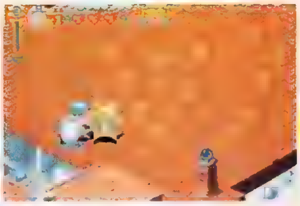
ジュエルの効果についてものちほどゆっくり。

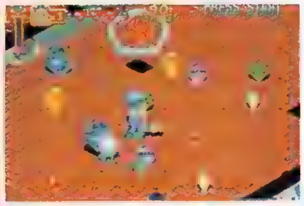
第四の特長には、アタック攻撃による**連鎖攻撃**がある。

アタック攻撃で倒した敵キャラの爆風を、他の敵キャラに当てていくと、爆風によって敵が倒されて、どんどん連鎖爆発して敵を倒すことができるのだ。

それだけではない。この、**"爆風によって倒された敵キャラ"**は、その連鎖数に応じて、だんだんと**得点の高いジュエルに変化する**のだ。初めは100点200点だが、連鎖していけば、1000点、1万点、最大で1個10万点のジュエルなんてのも出すことが可能だ！

アタック攻撃の向きで爆風の角度を調節して、たくさんの連鎖をするようにたたくというパズル的な楽しみかたもできて、しかも連鎖すると気持ちいい。高得点のカギは、このアタック攻撃にあるといってもいいだろう。


アタック攻撃で吹っ飛ばして連鎖爆発を狙え！


うまく連鎖すれば、このように高得点がキミのもの。

地面を叩きまくって隠しキャラを探す!?

最後に、もう一つだけ特長を言っておこう。最後の特長、それは、ステージ中の決まった場所に隠された**"隠しキャラ"を出すことができる**のが、このアタック攻撃なのだ。

この隠しキャラは、各ステージに何個か隠されており、1個めは500点、2個めは1万点、というように、結構高得点が入るぞ。

さらに、この隠しキャラを出したあとにさらに叩くと、100点ずつ点が入る。

妖しい場所があったら、所かまわずたたきまくって、隠しキャラを探すのもアタック攻撃の楽しみの一つだ。


ステージの至る所に隠れキャラがいる。アタック攻撃で探そう。

●ボム（Cボタン）

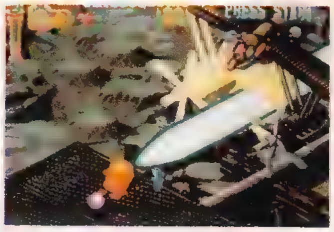
ボムはCボタン。ボムはすべて使った瞬間に無敵状態になれるので、緊急回避用の武器と考えてもらえばいいだろう。

ボムは、動物を取っていくことで溜まっていき、画面左上にあるメーターが満タンになると1個ストックされる。最大ストック数は5個で、5個以上は溜まらない。


左上にあるメーターがボムメーター。最大ストックは5個だ。

ボムの効果は無敵＋攻撃で、そのとき自機に付いているピュアエッグ（オプション）の種類で攻撃の種類が変わってくる。強力なモノもあれば、あまり効果のないボムもあり多彩なボムが楽しめるぞ。

一つ注意したいのは、ボムで敵を倒してしまうと、敵が動物もジュエルも何も出さない、ということ。ちょっともったいないのである。



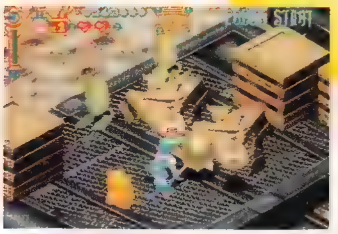
ムズかしい場所はボムで切り抜けよう。

アイテム関係エトセトラ

ステージの中に置いてある木箱や柱などは、アイテムボックスとなっている。

これらのアイテムボックスの中には、次のようなアイテムが入っていて、プレイヤーを助けてくれるのだ。

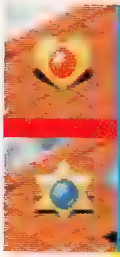
アイテムボックスを見つけたら、必ず壊してアイテムを取りのがさないようにしよう。



木箱などにはアイテムや敵が入っている。

ただし、時にはアイテムじゃなく敵キャラが出てきたりするので注意する。

●パワーアップ（赤・青）

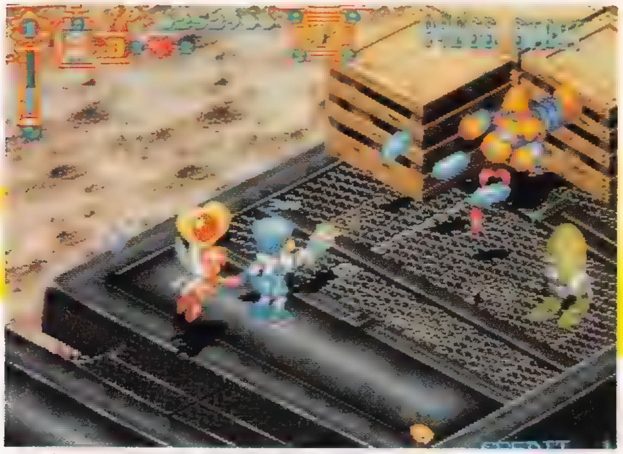


ショットのパワーアップアイテム。赤と青の種類があるが、これは時間が経つと、赤から青に変化するぞ。そのとき取った色の効果が得られるという訳だ。

赤の効果は、ショットのパワーアップ。全部で3段階のパワーアップというのは先ほどもいったとおりだ。

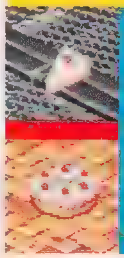
青の効果は、ショットの射程距離がパワーアップする。初めの射程は短いので、ショットの射程はぜひともパワーアップしていきたいぞ。

最強パワー時に取ると、ボーナス点。



赤はパワーが、青はショットの飛距離が上がる。

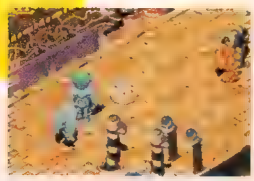
●ケーキ



ケーキは、体力回復アイテムだ。

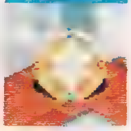
一切れだけのケーキと、まるまる1個のケーキの2種類。一切れはライフ1個、丸いケーキはライフをフルに回復してくれる。

体力が満タンのときに取ると、これまたボーナス点。一切れは1万点で、丸いのは、なんと10万点だ！このボーナスは大きいと思うぞ。



この丸いケーキは取ると体力満タン。または10万点。

●無敵アイテム



このアイテムを取るとプレイヤーは変身！一定時間無敵状態となる。

無敵アイテムは、特定の場所に隠されているので、覚えておいて、確実に取っていって、難所を切り抜けよう。



変身アイテムのある場所は少ない。覚えよう。

●1UPアイテム



これもまた、特定の場所のアイテムボックスに隠されているアイテム。取ればもちろん残機が一機増えるぞ。

このアイテムだけは取りのがしたくない。絶対に出る場所を覚えておこう。

●得点アイテム



取れば得点のボーナスアイテム。5000点、1万点、5万点などの種類がある。

得点が入る以外には取っても効果がないので、別に取らなくてもOKのアイテムだ。

●動物



敵をショットで倒すと出る。取ると得点で、ボムのメーターが少し溜まる。

また、ピュアエッグのグロウアップする素になる（後述）。

●ジュエル



敵をアタック攻撃で倒すと出る。取ると得点で、アタック攻撃の連鎖で倒すとどんどん高い点数のモノが出る。

これも、ピュアエッグのグロウアップの素になる。

ピュアエッグをさまざまな形に成長させよう

さて、基本操作が分かったら、いよいよプレイしてみよう。

普通にプレイしていくと、オプションのピュアエッグが、さまざまに成長していくのに気が付くと思う。

ピュアエッグは、プレイヤー次第で、さまざまに成長する。この成長によっては、ピュアエッグは強力なお助けキャラとなってくれるので、ピュアエッグはこのゲームの中で重要な役割を占めているといっていいぞ。

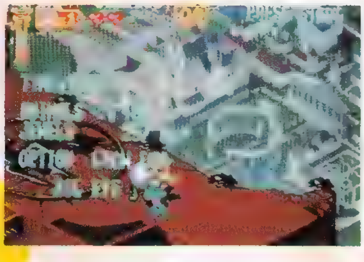
普通にプレイしてやってみてもいいのだが、せっかくだからここはやはり、ピュアエッグを自分の思ったとおりに成長させてみよう！

このピュアエッグの成長は、もう気づいていると思うが、プレイヤーが取った動物&ジュエルの数と大きなかかわり合いがある。さて、それはどういうことか？

ノルマを達成してグロウアップ！

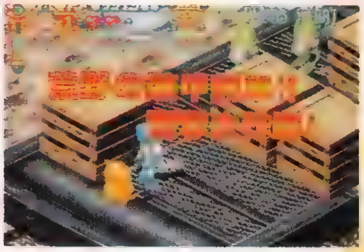
ピュアエッグは、動物とジュエルを何個取ったかによって成長していく。

この成長は、各ステージクリアごとに、設定されたノルマをクリアしていると、1段階ずつパワーアップしていくのだ。



各ステージのクリア時に、ピュアエッグのグロウアップがある。

各ノルマは、パワーアップの段階によって厳しくなっていくようになっている。初めのノルマは5個。だんだんと



動物とジュエルを取った数が表示される。

究極パターンで追い詰めろ!

極秘作戦!完全攻略を開始せよ!!

数が多くなっていって、ノルマを達成するのが難しくなるぞ。

ノルマを達成しなかった場合には、ピュアエッグは成長しない。ノルマを達成した場合には、ピュアエッグは、動物とジュエルのどちらか**取った数の多いほうのパワーアップ**をする。

ここが重要なところで、つまりこの動物、ジュエルのどちらを優先して取っていくかで、ピュアエッグの成長を調整していくのだ。

ピュアエッグを成長させていけば、ドンドン強力なオプションに変化していくので、頑張って強力なオプションに成長させてあげよう。

ピュアエッグ成長パターン

下の図を見てもらいたい。これがピュアエッグの全成長パターンだ。

初めの卵の状態から、動物を取っていくとフェアリーに、ジュエルを取っていくとビッグアイに変化。以後、図のような感じに成長が分岐していくのである。

たとえば、ゴッドが作りたかったら、動物ばかりを取っていって、3段階パワーアップすれば、ゴッドになる。気が変わってヴァルキュリーが作りたくなったら、エンジェルまで動物を取っていって、エンジェルになったところでジュエルを取っていけば、分岐してヴァルキュリーになる。といった具合。

この表をまずは頭にインプットして、ゲーセンで思いどおりのオプションに成長させてみるのだ!

10種類のオプションその性能は?

オプションの変化は、何も見た目が変化するだけではない。もちろん攻撃形態も、そのオプションによっていろいろな攻撃があるので、強力なオプションを探し出して、強力なオプションで有利にゲームを進めていくのが攻略ポイント。

オプションの性能は、まずサブショットを撃ってくれるので、そのサブショットの性能がポイント。

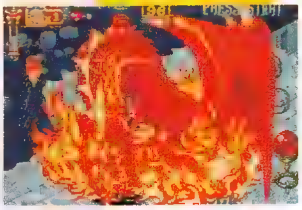
サブショットには、威力のあるもの、誘導するもの、敵を貫通してダメージを与えるモノなどいろいろある。ビッグアイのショットは、敵を貫通する上に威力もなかなかあって強いぞ。



オプションのサブショットの効果はいろいろあるぞ。

もうひとつは、ボムの性能。オプションの形によって、ボムの攻撃も変わって来る。これまた直線的にダメージを与えるもの、画面全体をカバーするものなど、その効果はさまざまだ。

中でも、やはりレベル3のオプションは強力で、リッチやゴッドのボムはなかなか威力があっていい感じだぞ。



オプションのレベルを上げると、ボムの威力もアップする!

ショットもボムも、基本的にはレベルが上がると強力になっていくが、同じレベルでも攻撃に違いがあるので、やはり実際に試してみて、自分の好みのオプションに育て上げていくのが正しい遊び方だと思う。

とにかく、まずはやってみて。

ちなみに、動物を集めていくのは普通にやっていればいいのだが、ジュエルを回収していくのは、割とムズカシいので、挑戦しがいがあるぞ。



ジュエルはアタック攻撃で最低2連鎖しないとダメ。ムズカしい。

動物を取らない、ということは、ボムが溜まらないうえに、ショットで敵を倒せない(動物になってしまう)から、ほとんどアタック攻撃のみで敵を倒していくことになる。

ジュエルのノルマを達成するには、ショットでガンガン敵を倒していくと、敵の数自体も足りなくなってしまうので、結局アタック攻撃に頼るしかない。しかもジュエルを出すには**最低2連鎖しないとジュエルが出ない**ので、2倍大変。腕に自信のある人はぜひとも挑戦してもらいたい。

ジュエルや動物の取った数は、ステージ中は表示されないので、自分の頭の中で、「今動物を何個取ったから、あと何個でノルマ達成するな」とか、考えながらプレイするのが理想的だ。

まあ、最初は普通にプレイして、慣れてきたら自分の好きなオプションに成長させよう。



いろいろなオプションでプレイしてみようね。

オプションの形態によってエンディングも変化して来るぞ!!

オプションを成長させていくと得られるものは、なにも強さだけではない。

ピュアエッグをちゃんと成長させて最後までいくと、なんとエンディングが特殊なモノになるらしいぞ。

またそのエンディングも、そのオプションキャラの種類によって、何種類かのエンディングに分かれるらしい。

これはもうすべてのエンディングを見るために、全部のオプションキャラで最後まで行くしかないでしょ!

とりあえずみんなゲーセンに行ってみて、プレイしてみてくれ。次回からは各ステージの攻略に入るので、基本的な操作などはマスターしておくといいぞ。てな具合。じゃあまた。



闘姫のCD買っちゃった。エヘッ♡

闘姫伝承

ANGEL EYES

今回は対戦の要素と、ちび子の序盤の定石だ。読者さんやテクモさんからのイラストも大放出!

デリケートな部分もあるぞ! キャラ性能から見た 対戦の要素

あまりに当然なことを書いてしまったが、誤解してる人も多いと思うので…。

担当 瑞珠ふりーく

闘姫伝承は強力な連続技で一瞬のうちに勝負がついてしまう点が目立つため、対戦になってないよという意見を耳にする。確かにその部分だけをとり上げて他のゲームのシステムにあてはめるというナンセンスな評価をすればそうなるだろう。しかしフィールドを広く使える闘姫伝承では、それは致命的な問題点とはなり得ない。

連続技自体が大きな目的であり、それが勝利にも強く関係しているが、だからと言ってダメージ量だけで闘姫伝承という対戦ゲームを判断すべきではない。

闘姫伝承はフィールドを大きく使えるゲームでありながら、テンポのいいスピーディーな対戦を楽しめるという、すばらしい長所を持つ。そしてダメージ量以外にもキャラ性能の違いがたくさんあり、どの性能を重要視して対戦をするかという選択の余地はプレイヤーに残されている。

ここでは対戦に重要なキャラ性能のポイントを挙げておく。対戦時の視野の拡大に役立つようであれば幸いということでー



対戦におけるキャラ性能

対戦の要素で重要な部分はつぎのとおり。

●相手に接近し、1発目をガード、もしくはヒットさせるまでの能力

ホーミングジャンプから出す技性能や、ホーミングジャンプで追っかけたりして連携にできる飛び道具などの性能である。ホーミングジャンプからのレバー入れ小キックが強力なライヤや、大玉あたっくからホーミングジャンプで攻められるちび子といったところがこの能力で秀でる。



おなじみライヤのレバー入れ小キック。飛び道具すら打ち消しつつ接近する。

●相手に1発目をガードさせてから、相手のガードを崩せる能力

しゃがみ小キックとレバー入れ大攻撃によってガードを上下に揺さぶり続けられるキリコや、空中（レバー入れもふくむ）小パンチとしゃがみ小パンチでガードを揺さぶられながらちび子などがこの能力に秀でる。

●連続技のダメージ量

文字通り相手のガードを崩してからの連続技の攻撃力（ダメージ量）。ミステリアスパワーやキリコといったところがこの能力に秀でる。簡単に言えば連続技の入る典型的なシチュエーションから一気に即死させられるかどうか、ということ。



キリコに地上で触られたらおしまいだ。

●しゃんがんでいる相手に主力連続技が入るかどうか?

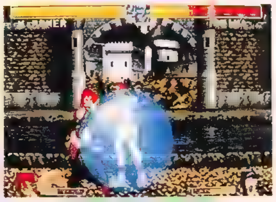
闘姫伝承にはダメージ量の大きな連続技が多数存在するが、その数割は相手にしゃがまれていると入らないものである。もちろんしゃがんでいる相手でも関係なく入る連続技を持っているほうが性能が高いといえる。キリコやハイウェイスターなどは、相手がしゃがんでいてもおかまいなしだ。他キャラでも相手が立ちでくらったとか、しゃがみでくらったかを見てから連続



堅い。リナの防御力は他キャラを圧倒する。



技を変えることができるようになると、ここの差は縮まってくる。


ミステリアスパワーの連続技といったら、もうこりゃあ。

●防御力
キャラによる防御力の違いである。防御力が高いためにより即死しなくなることはよくある。防御力は断とつでリナが高く、次はマリー&キング、ライヤ、ハイウェイスターが並んで第2グループを形成しており、第3グループはミステリアスパワー、キリコ、レイカ、ちび子となる。防御力は3段階に分かれるというわけだ。


立ちでもしゃがみでもおかまいなしのH・スター。

●くらい判定の大きさ
前項でしゃがんでいる相手に入らない連続技があると書いたが、キャラによってしゃがみの判定の大きさは変わってくる。このキャラにしゃがまれてると駄目だけど、あのキャラならOKという連続技もあるのだ。くらい判定の小ささはしゃがみ時のものがポイントとなり、ライヤ、ちび子、マリー&キングが小さいキャラといえる。レイカは特殊なキャラで、のけぞってくらっている時には連続技が入りにくい。見分けて連続技を変えることはそれほど難しくないので、レイカのくらいには注意しておこう。


さすがにちび子は小さい。

●対ホーミングジャンプ能力
攻撃の要であるホーミングジャンプ攻撃を落とす能力である。マリー&キングやレイカ、ハイウェイスターといったところが強力だ。

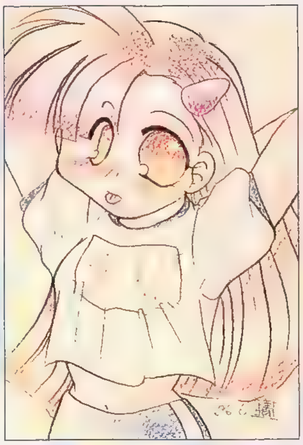

困ったらしゃがみ小パンチ。重宝するレイカの対空技。

●ガードキャンセル能力
ずばりガードキャンセルで出す技に強力なものがあるかどうかだ。レイカのエターナル・フレイムやハイウェイスターのスピニングギア、ライヤの雷神・登龍寧怒は最強クラスのガードキャンセル技だ。雷神・登龍寧怒は、すかることが多いという意見もあるだろうが、その状況は判断できるし、そこから9HITまでの追い打ちが入ることを思えば強力な技であることに疑いはない。

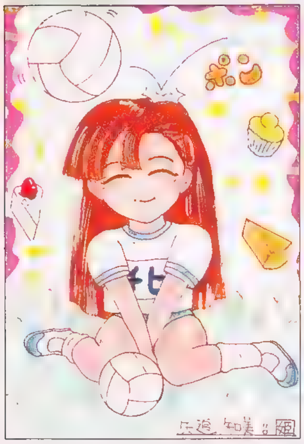

リナのムーンブレイカーもガードキャンセル能力は高い。

以上が闘姫伝承対戦の要素8点だ。もちろん他にも、空中技同士の接触などいくつかポイントとなる点はあるが、状況の特定が難しいため、この8点の次の段階であると判断した。ちなみに空中技同士の接触はスタート時と密接な関係がある。次ページでちび子から見たスタート時の感覚と戦法をのせておいたので参考にしてくれたら嬉しい。

というわけで!?闘姫伝承をプレイした皆さんと、メーカーであるテクモさん、その他関わった人すべてに感謝。では。


(神奈川県・蟻咲しじま)


(愛知県・日比野 諭)



(埼玉県・姫月)

スタート時に注目！

序盤の定石

そのまま衝突するか、変化をつけるか？
お互いの狙いがぶつかる瞬間を楽しもう。

担当：珈琲 ありーく

闘姫伝承はお互いが空中で衝突するところからスタートする。このシステムのおかげでスタート時の攻防が定石化しやすくなっている。定石化については賛否両論あると思うが、お互いの狙いがある程度かみ合わないと、対戦としての面白味に欠けるので筆者は賛成の立場に立つ。
　というわけで機動力にたけるちび子を例に、スタート直後の定石を見てみよう。

スタート時を考える

　一般にスタート時の攻防は攻撃するかガードするか、という形で行われており、強力な判定を持つ空中技のあるキャラが毎回アドバンテージを握っている。
　空中での機動力が売りもののちび子ではあるが、空中技の判定は強い部類ではない。そのためガードする側にまわることが多くどうも分が悪い。
　しかしそれはお互いが素直にぶつかった時の話であり、ちび子側が変化をつけることにより有利な状況をつくることは可能である。そのちび子側の選択肢は大きく3つに分けることができる。
　空中レバー入れ小パンチで相手の下をくぐるのが一つ目、二つ目は空中小パンチで空中で停止しつつ滞空、3つ目はそのまま相手とぶつかる、というものだ。それでは、それぞれの派生にうつろう。

空中レバー入れ小パンチ後の変化

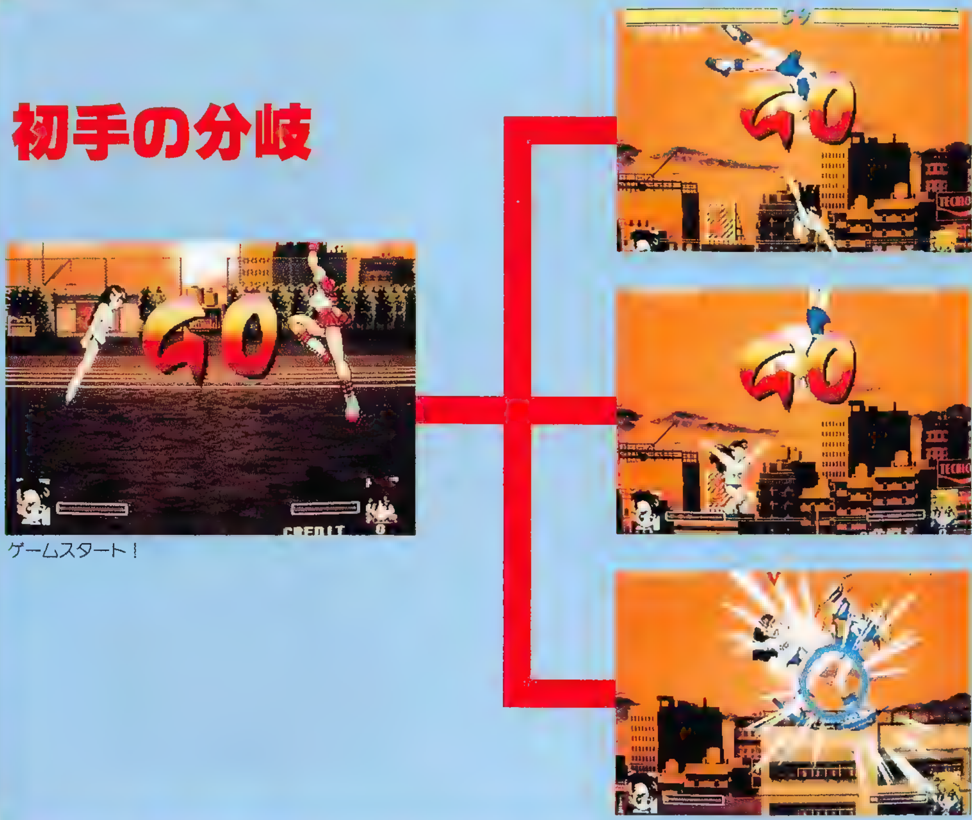
　ちび子がスタート時の攻防において激的な変化をつけることができるのは、空中レバー入れ小パンチのおかげである。スタート時、相手との接触前に空中レバー入れ小パンチを出すことにより、相手の下をくぐって左右を入れ替えつつ先に着地することができるのだ。アドバンテージを握っているので、ここからちび子の形で攻めていくことができる。

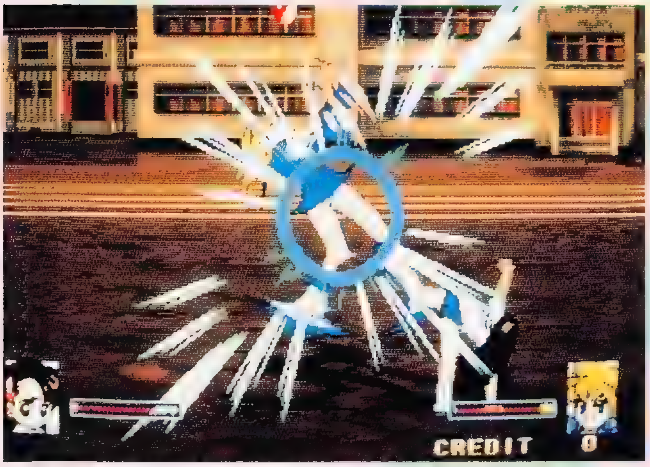
●空中レバー入れ小パンチ後すぐホーミングジャンプ
　急戦型の攻め。ここからは当然空中小パンチや空中レバー入れ小パンチからの連続技で攻めていくことになる。
　具体的には（空中小Ⓟ）→空中レバー入れ小Ⓟ→しゃがみ小Ⓟで、ヒットしていればそこから近距離立ち大Ⓟ→近距離立ち大Ⓚキャンセル大どか～んパンチと入れていく。

●空中レバー入れ小パンチ後着地してすぐ大大玉あたっく
　持久戦型の攻め。大大玉あたっく後さらに大大玉あたっくを出したり、ホーミングジャンプで攻めたりしていく。
　相手が大大玉あたっくを跳び越してくる場合はタイミングよく、しゃがみ大Ⓟで迎撃してみよう。打ち勝てない時もあるので、その時は前号の対戦ちび子の記事をよろしく。

●空中レバー入れ小パンチ後着地して、相手のホーミングジャンプを確認したらタイミングよく遠立ち大キック
　相手の早仕掛け対策。いくらこちらが先に着地できるとはいえ、相手が落下中にホーミングジャンプをしてきた時は攻守逆転してしまう。こちらもホーミングジャンプをしてすれ違うという手もあるが遠立ち大キックを当てるチャンスなので狙ってみよう。早めに出しておけばたいていのホーミングジャンプは落とせる。もちろんホーミングジャンプに逆らうということ自体非常にリスクをともなうので、遠距離立ち大キックが間に合っていない、もしくは真正面からつぶされた場合は、おとなしくバックジャンプするのが無難だ。まぁその時は1ラウンド終わっていると思うが。

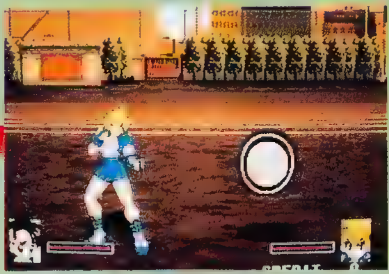
初手の分岐


ゲームスタート！
空中レバー入れ小Ⓟで相手の下をくぐる。
空中小Ⓟで滞空。
空中大Ⓚで攻撃。

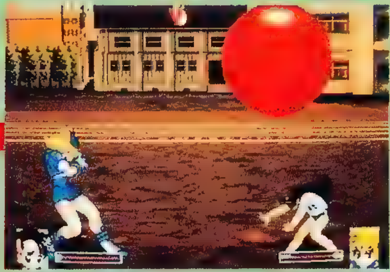

遠立ち大Ⓚを相手のホーミングジャンプに合わせる。

空中レバー入れ小パンチからの変化


空中レバー入れ小Ⓟで相手の下をくぐってから、


ホーミングジャンプで相手の着地を攻める。


着地して大大玉あたつく。


さらに大大玉あたつく。


大大玉あたつくをホーミングジャンプで追っかける。



空中停止後の変化は難しいが面白い。

空中小パンチ後の変化

スタート時のジャンプは頂点まで空中停止などの特殊行動はとれないので、空中小パンチの滞空性能は貴重である。ここからの変化はほぼ無限と言って良いが、より直接的な選択肢をいくつか挙げる。相手にわかってもらえないフェイントは、フェイントになりえないという一般論に忠実にいこう。

●空中小パンチ後すぐ空中レバー入れ小パンチ
いきなり空中レバー入れ小パンチを出す形と基本的には同じだがタイミングを変えると効果はある。

●空中小パンチ連打でしばらく滞空
相手が早めに技を出している場合それをすかして攻撃することが可能。ただし空中小パンチの判定自体は強くないので相手に様子を見られると危険である。

●空中小パンチ後空中停止
対打撃無敵の空中停止で相手の技をすかして、ホーミングダッシュや空中ダッシュ、多段ジャンプから反撃を試みる。空中停止からの落下中は相手の攻撃をあまり恐れる必要がないため、相手との位置関係を考えつつ、行動の選択を決めていこう。

そのままぶつかる

空中技の横方向に対する判定が強くないちび子にとって、そのままぶつかるというのは分の悪い選択である。しかし他の変化で相手の様子を見て相手が技を早めに出してこないようなら、空中レバー入れ小パンチや空中小パンチなどの変化をかけずに、空中大キックを使ってみよう。空中大キックがヒットした場合は、な・わ・ち・び、や、さらに空中大キックが入って大ダメージを与えることができる。ガードされた場合は、そのまま空中投げを入れてやればよい。


空中大Ⓚをガードさせたら、


空中投げを狙う。

ちび子はスタート時の変化をつけやすいキャラである。ただ単に判定が強いのではなく、様々な移動手段を駆使することにより、フィールドを広く利用した美しい戦法を展開することができる。

スタート時を楽しまないと損だーくらいに思って、様々な変化で自らのプレイをアピールしていこう。

いよいよ発売！前作よりもムズかしい!?

ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS



発売に合わせて、本格的にロックマン始動の予感。今回は弱点をちゃんと調べていかないと、ボスは簡単には勝たせてくれないぞ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

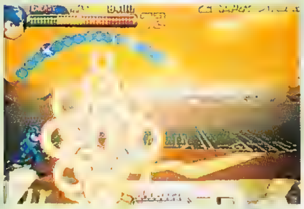
まずは前回から変更されたところ

発売に向けて、前回紹介したものからさらに新しくなったところを紹介していこう。

まず、前回は体力回復が、ステージクリアの時はなくなって、ボスから回復アイテムを取るより他にないと書いたが、発売されるものは、ボスを倒すと、ボスがちゃんとボーナスとしてアイテムをたくさん出してくるようになった！



ボスを倒したあとに…、



ドバーっとアイテムが出るぞ！ここで回復だ！

これで、わざわざ危険を冒してまでボスから回復アイテムを奪う必要はなくなったというワケ。ちょっと親切設計になったといえるね。

次に、これも前回まではなかったもので、各ボスを倒していくと、どこか（一定ではない）の場所で、ワイリーやロール、ライト博士などが登場してイベントが起こるのだ。

このイベントは、各コースの目的となっているもので、「ワイリーを見つけだした！」とか、「ロールを助け出した！」というもので、このイベントが起こると、各コースごとにパワーアップアイテムをもらうことができるのだ。



ボスを倒していると、このようにイベントが発生する。



ロールや博士が、武器をパワーアップしてくれる。

パワーアップアイテムは、チャージショットがパワーアップしたり、スーパージャンプができるようになったりと、非常に重要なものだ。

このイベントはステージをクリアしていれば、必ずどこかでイベントは起こるので、別に気にする必要はないが、一応早く出てきたほうが有利になるのかな？

前回から変わったところはこんなところ。大きな所では変わってないので、そのへんは前回までの記事でOKである。

それでは、今回は発売も重なっているので、基本的なところから行ってみようと思う。

ロックマン基本操作

まず、前作をやってなかった人も分かるように、基本的な操作関係を簡単に説明して行こう。

1・ショット（チャージショット）

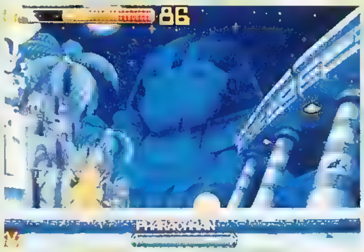
Aボタンのショット。これは普通に連打すると、ノーマルショットが撃てて（最大2〜4連射）、ボタンを押しっぱなしにして溜めることにより、チャージショットを撃つことができる。

チャージショットは2段階あり、溜めてるときの光の色で見分けることができる。青く光っているときは1段階目で、黄色く光ってきたら2段階目。基本的には黄色く光ってから撃つのが基本である。

ゲームでは、主にチャージショットを中心に使っていく。なぜなら威力が大きいからだ。通常ショットはチャージショットの補助的な感覚だ。



ショットボタンを押しっぱなしにしてチャージショット。



黄色く光るまで溜めて撃つ。タイミングを覚えよう。

2・ジャンプ（三角跳び）

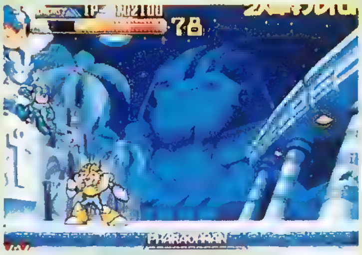
ジャンプは、Bボタン。ジャンプはボタンを押している長さによって、跳ぶ高さ、跳んでいる長さを調節すること



ジャンプの高さは、ボタンを押す長さで調節できる。

ができるぞ。

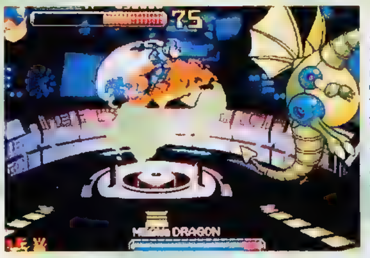
それともうひとつ、大事なことが、画面の端に限って、壁に向かってジャンプして2回ジャンプボタンを押すことで、**2段ジャンプができる**ということ。これがないと避けられない攻撃なども存在するので、これはぜひ覚えておいてマスターしたい操作だぞ。



画面の端ではさらに壁で三角跳びができるぞ！

ゲーム中では、微妙なジャンプの調整がポイントになるので、操作の感覚を早くつかもう。

あと、アイテムなどを手に入れると、スーパージャンプなども可能になるが、それは後々に触れていくので、スーパージャンプもある、ということだけ覚えていよう。


アイテムによるスーパージャンプなどもあるぞ。

3・スライディング

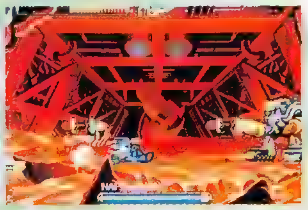
レバーを下方向に入れながらジャンプボタンを押すと、スライディングをする。

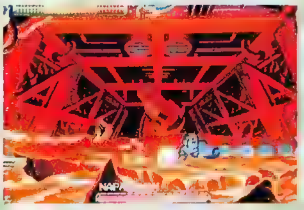
このスライディングは、ジャンプの次に頻繁に使う避け手段なので、これまたちゃんとマスターしておきたいぞ。

スライディング中は、素早い移動ができるほか、通常よりも自機の判定が小さくなる(ような気がする)ので、敵の攻撃を避けるのには重宝する。また、ボスの出すアイテムなどを回収する際にも使える。

とにかくこれが使えないとボスの攻撃くらいまくりで、お話にならない。必ずマスターしよう。

スライディングは、選ぶキャラクターによって性能が結構違うので、その辺は使ってみて、使いやすいキャラクターをセレクトするのもポイントだ。


スライディングは、移動＆避け手段として超重要！

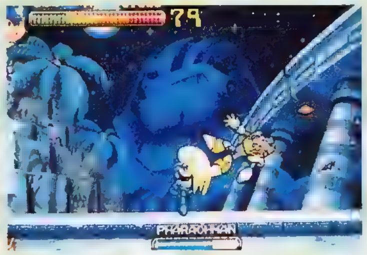

アイテムを回収するときも、スライディングだ。

4・必殺技（溜めコマンド技）

必殺技は、ショットボタンで溜めて、レバー上＋ボタンを離すことで出すことができる。

必殺技のポイントとしては、当てた相手を必ず転ばせることができるという点。ボスが画面中を動き回られて嫌な場合などに、この必殺技でいったんボスの動きを止めていく方法が有効。

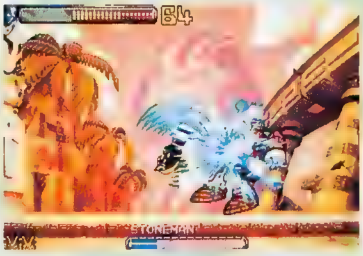
ただし、必殺技は基本的に



必殺技でボスを転ばせて、動きを止めよう。

単発で相手を転ばせてしまうので、ボスを倒すのに時間がかかってしまうのが弱点だ。安全にボスを倒すことはできるが、時間がかかる、ということ。

必殺技の性能も、各キャラクターで違った攻撃が出るので、これまた各キャラの性能を比較して、一番好みのもの



必殺技は各キャラ特長があるので、慎重にキャラを選ぼう。

を選んでいこう。

5・チェンジアイテム

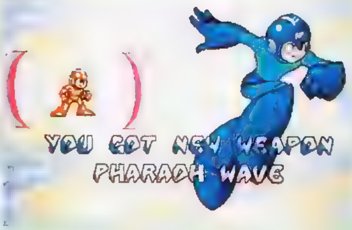
各ボスから奪ったアイテムを、Cボタンでチェンジして、ボスと対戦中に使用することができる。

各ボスを倒したら、アイテムがドバっと出てくるが、その中の、ちょっと大きいキラキラ光る球（写真参照）を取る。ボスを倒したら必ずこの球を取りのがさないように！この球がチェンジアイテムの素なのだ。

このチェンジアイテムを取



ボスを倒したときに出る、この光る球を取りのがすな！



ちゃんと回収すれば、Cボタンで使用可能だぞ。

ると、ボスクリア後に、手にしたチェンジアイテムが表示されるのだ。これでいつでもチェンジ可能！

チェンジアイテムは、各ボスそのボス独特のアイテムを持っており、その性能はさまざまだ。中には連射できるものや、溜めて撃ったりできるような特殊なものがてんこもり。これを使いこなしていけば百戦危うからずだ。

なお、このチェンジアイテムは、ときどき登場する〝お助けアイテム〟の使用中はチェンジできないので、そこには注意しよう。

チェンジアイテムの補充は、各面クリア時に自動的に補充されるが、このほかにも、ボスの出すアイテムによっても補充することができる。使いきってしまうとそのボスを倒すまでその武器は使えなくなってしまうぞ！注意だ。

6・お助けアイテム

ときどき登場するお助けアイテム。今のところ出現条件はわからないが、これを取ると、サポートキャラが登場して、プレイヤーの助けをしてくれるので、取ったほうがいいだろう。

これも種類があって、キャラクターごとに違うキャラが登場。強そうなのはバリアを張ってくれるビート。

このサポートキャラは、一定時間でいなくなってしまうので、その辺には十分な注意が必要だぞ。



お助けアイテムを使っている間はチェンジできない。


サポートキャラクターは、一定時間サポートしてくれる。

ロックマン基本戦法

さて、ここからは基本的な戦法を見ていこう。

基本的には、前作のロックマンと変わっていないが、今回はさらに難しくなっているので、基本をきちんとマスターしていかないとキビシイ部分もあるぞ。

ボスは出てくる順番によって体力&攻撃が変化する！

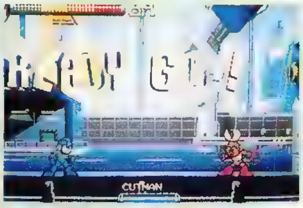
このロックマン2のボスたちは、倒していく順番をプレイヤーが選べるのだが、これがまず一番目のポイント。

この"選ぶ順番"が重要で、初めのほうに選んだキャラは、とっても弱い。

初めのほうのボスは、まず、体力が少ない。それに加えて、攻撃も大したことない攻撃しかしてこないのだ。

なので**"初めのほうに手強いボスを持ってきて、楽に倒す"**という戦法が重要。

逆に、最後のほうのボスは発狂しているので、なるべく楽勝なボスを持ってくるのが常套手段。


最初のほうのボスはとっても弱い。体力も少ない。


逆に6人めのボスはとっても強い！ゲージが長い!!

どのボスから攻略していくか?これがロックマン攻略の決め手だ。

ボスは一定のダメージで吹っ飛んで転ぶ！

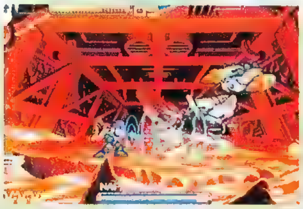
ボスは、ショットで一定のダメージを与えると、一回吹っ飛んで転ぶ。

これを意識してプレイすれば、ボスに攻撃するスキを与えずに、**転び～転び状態にしてハメるようなことも可能。**

ボス攻略をパターン化するには必須の攻略ポイントである。

さて、この吹っ飛びだが、初めのほうに出てくるボスだろうが、あとのほうに出てくるボスだろうが、同じタイミングで吹っとんでいくようなのだ。

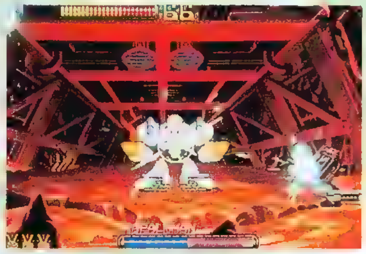
ボスが何回ぐらいショットを当てれば吹っ飛ぶかを見極めてパターンにするのも、重要なポイントの一つだ。

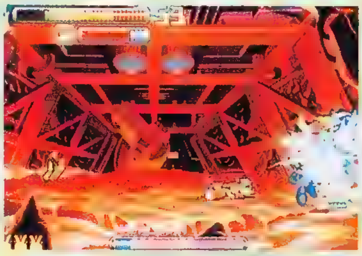

どのぐらいダメージを与えると吹っ飛ぶのか覚えよう。

ボスのモードが変わったら一気に勝負をつけろ!!

ボスは、一定のダメージ(体力約半分)を受けると、画面が暗転して、モードが変化する。

モードが変わると、ボスは攻撃方法が変化して、いわゆる発狂状態になる。こうなったボスはちょっと手強いぞ。


ボスのモードが変わると画面が暗転。攻撃パターンが変わるぞ。


モードが変わったら、一気にトドメを刺してしまいたい！

ロックマン2では、大体モードが変わるとザコを出してくるタイプが多いようだ。

モードが変わったのを確認したら、一気に勝負を挑みたい。チャージショット、必殺技、お助けアイテム、チェンジアイテムをフルに使って、一気に倒してしまう―これが最もベストな方法。

ボスの弱点となるチェンジアイテムを取っておいて、モードが変わったらそのアイテムで一気に倒す―というのが理想的パターン。

必殺技でボスを転ばせていってハメる方法！

一部のボスは、必殺技で画面端に追い込んで、連続して必殺技を当てていくことにより、ハメてしまうことが可能だ。

いったんボスを転ばせたら、あとはボスの起き上がりに必殺技を重ねて置いておくだけ。



画面端に追い詰めて必殺技でハメてしまう方法もある。

これでハマってしまうヤツも少なくない。

しかし、この方法は時間がかかるので、あえてオススメはしない。時間がかかっても超安全にボスを倒したい！という人は、いろんなボスにこの方法を試してみよう。

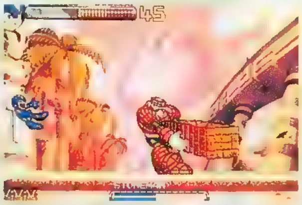
ボスの必殺技はとっても痛い！これだけは注意しよう！

各ボスは、必殺技らしきものをみんな持っている。

この必殺技は、各ボスにいくつかずつあって、それぞれのボスでいろいろな必殺技を使ってくる。

この必殺技は、ボスが何かセリフを言いながら出してきたりするので、見分けるのは簡単だと思う。

そこで注意―各ボスの必殺技は、とっても攻撃力が高い。必殺技に当たってしまうと、とんでもなく大きなダメージをくらってしまうぞ。


ボスの必殺技は、どれも強力！くらってはいけない。

こんな攻撃をくらってしまっては、いくら回復があるからといっても死ぬのは目に見えてる。こんな攻撃はくらっちゃダメ！

各ボスの必殺技を覚えて、その攻撃を出させないか、もしくはその攻撃の対処法を確実にしていくのが攻略法だ。

弱点システムをうまく使って楽に進んでいこう！

さて、ここまで言ってきたことに加えて、各ボスの弱点となるチェンジアイテムを覚えていくのもまた重要。

弱点のアイテムは、そのボスにとって一番苦手な攻撃。ほかのどの武器よりも効果的にダメージを与えられるハズだ！

ボスの弱点を覚え、そして強そうなボスから、倒していく順番を決めていく。この戦略的なプレイが、ロックマン2のポイントであり魅力でもある。

いきあたりばったりでボスと対戦していては、決していい結果は得られないぞ―

次回からは、そのボスの倒す順番も含め、各ボスを攻略していく予定。

最後に前回紹介できなかった3つめのコース**「新パーツを取り戻せ！」**のボスたちを紹介して、今回の締めとさせていただこう。ではまた。



コース3 「新パーツを取り戻せ!」

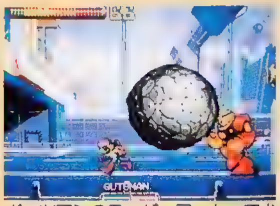
前回紹介した、Aコース「ワイリーを追え！」、Bコース「ロールを救え！」に続き、3番目のコースがこのCコース「新パーツを取り戻せ！」である。

このコースの目的は、奪われてしまった新パーツを、敵の手から奪い返すのが目的だ。見事新パーツを取り戻すことができれば、その新パーツを使った〝スーパージャンプ〟ができるようになるぞ！

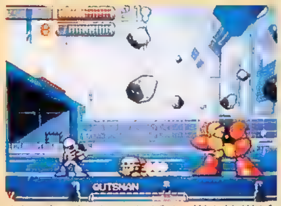
ジェミニマンや、ガッツマンなど、前作にも登場したボスキャラが登場するが、こいつらもやっぱりロックマン2になって、グンとパワーアップしているので注意したい。さらに、ファラオマンやエアーマンなどこのコースは変わったボスが多いぞ。



ガッツマン

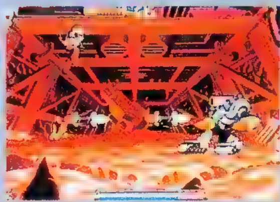


ガッツマンのスーパーアーム。でかい岩を投げて来るぞ。

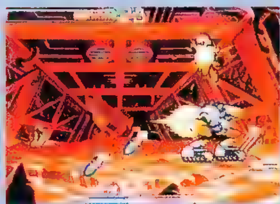


ザコがまじると、それだけで嫌さ倍増だ。いよいよ発売！前作よりもムズかしい!?

ナパームマン

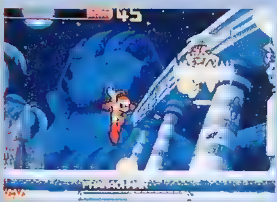


ナパームマンの爆弾攻撃。爆風に巻き込まれるな！

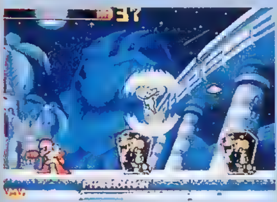


ときには突進攻撃もしてくる。要注意。

ファラオマン

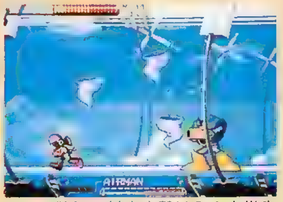


ファラオマンは空中に浮遊しながら攻撃してくる。

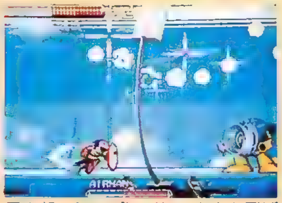


ザコはゾンビ。バリアのようなものを張っている。

エアーマン



エアーマンの基本攻撃はこの竜巻攻撃だ。



風を起こしてプレイヤーを吹き飛ばそうとしてくる！

クイックマン

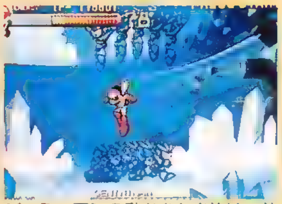


クイックマンはクイックブーメランという武器で攻撃してくる。



素早さを利用した体当たり攻撃！くらうと痛い。

ジェミニマン



ジェミニマンの動きかた自体は、前回と似ている。



素早い動きとフェイントに気を付けようね。

目指せS·A·R最高得点

GUNBLADE NY

Special Air Assault Force

ガンブレードニューヨーク

最後までクリアするのは本当に難しいけど、バリバリ撃って稼いで、高得点を叩き出そう!

©SEGA 1996

担当：INΣ・きらり屋

STAGE 3 MIDTOWN NIGHT

手前のステージで、獲得した点数によってコースが分岐していくことは前にも述べたとおりである。

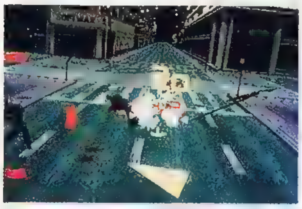
このステージへは、ステージ3を7000点以上で越えていればたどりつくことができる。

ここは他のステージと違う大きな特徴が1つあって、それは照明が無く、真っ暗闇であるということだ。したがって、ザコの頭狙いや武器狙いがやりづらくなってくる。

明かりになってくれるのは自分の撃った弾がエネミーに当たったり、エネミーなどの爆発によって出る光のみ。だからガンガン撃ちまくって辺りを明るくして、エネミーを狙っていこう。

それでは、地図にそって説明していく。

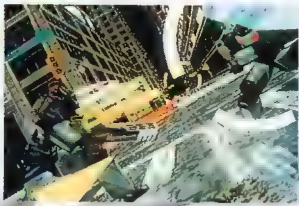
まずスタートしてすぐの地図Ⓐ地点。地上のエネミーに空中のエネミーも加わってきて、始まる早々イヤな複合攻撃となる。



地図Ⓐ地点。暗闇にまぎれて、ヒジョ～に見にくい。

巻き込めるような爆発物も何もないので、手っ取り早く倒すことを考えよう。

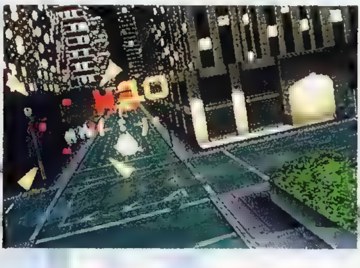
地図Ⓑ地点では、空中でエネミーが待機している。



地図Ⓑ地点。地上の敵は武器か頭を狙っていこう。

暗がりにまどわされないように、これを素早く片付けてしまおう。

次の地図Ⓒ地点にいるのも空中のエネミー。地上のザコが混じっている場合もある。

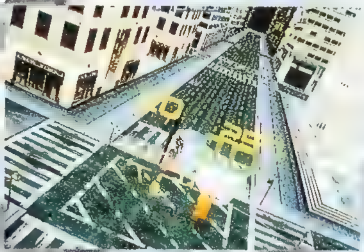


地図Ⓒ地点。空中でエネミーが待っている。

地上のザコは基本的に武器を狙って武器を落とさせてから撃ち込むと高得点を得られるが、ここら辺のエネミーは落とした武器を拾う動きがとても素早い。それをおさえて高得点を狙うには、周りに他のエネミーが集中している時などはかなり困難である。

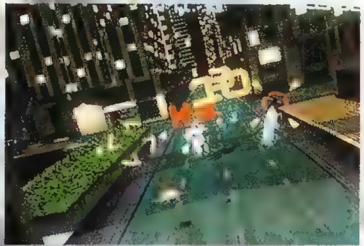
特にこのステージは空中のエネミーが混ざっている場合も多いので、狙う時は画面中に細心の注意を払おう。でないと思わぬ方向から敵の攻撃をくらうことになる。

地図Ⓓ地点も空中のエネミーが主なので、速攻で倒しにかかろう。



地図Ⓓ地点。遠距離から狙いをつけるのは結構ツラい。

そして地図Ⓔ地点へ到達するわけだが、ここはステージ中でもかなりの難度を誇る地点だ。



地図Ⓔ地点。ここでも地上と空中両方から挟まれる。

空中のエネミーと、地上のエネミーが倒しても倒してもしつこく出現する。

そして地図Ⓕ地点へ移る。ここでは地上のエネミーが多く出現するので、狙えたら武器狙いで点数を稼ぐのもいいかもしれない。

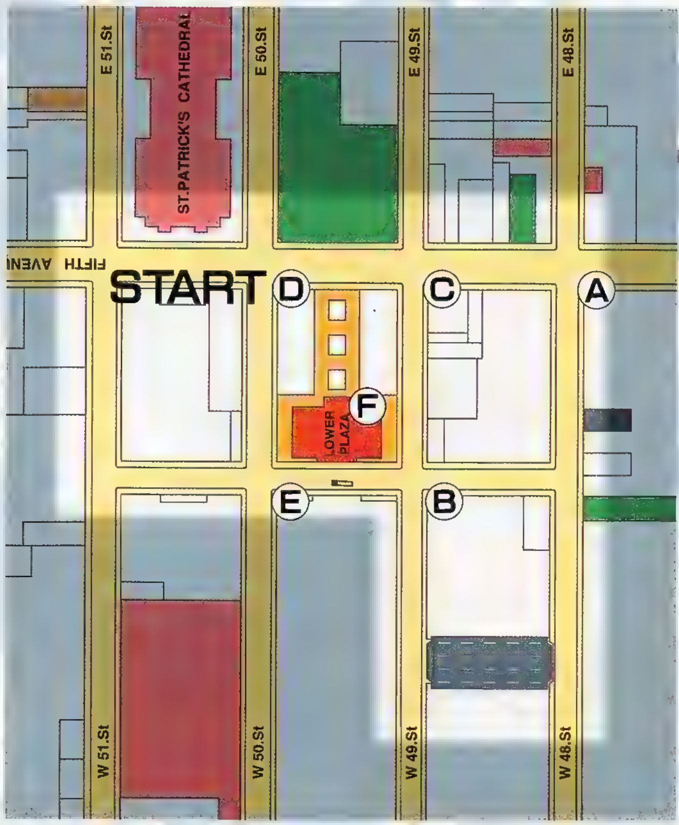
が、しかしここにも空中のエネミーが現れないワケではないので、あまりそれに気をとられすぎないよう注意が必要だ。



地図Ⓕ地点。ラッシュを抜ければボスが現れるぞ。

全般を通して敵の攻撃がキツくて、爆発させて敵を巻き込める要素も無いステージなので、出現するエネミーを確実に仕止めていくことが大切だ。

そうしてⒻ地点を抜け、エネミーをすべて片付けるとラスボスが姿を現す。



究極パターンで追い詰めろ！
極秘作戦！完全攻略を開始せよ!!






このステージは、前面のステージ3でスコアが7000点に満たない場合にやってくることになる。

ここは、イージーのファイナルエリアと同じ。

あまり爆発箱などが置いてないので、武器狙いでいくのがいいだろう。

では地図にそって、説明していこう。

地図Ⓐ地点に待ち構えているのは、砲台のザコ2匹。頭を狙って一撃で仕止めるようにして、点数とタイムを稼ぎたいところだ。


地図Ⓐ地点。初めにいる2台の砲台は早いうちに倒そう。

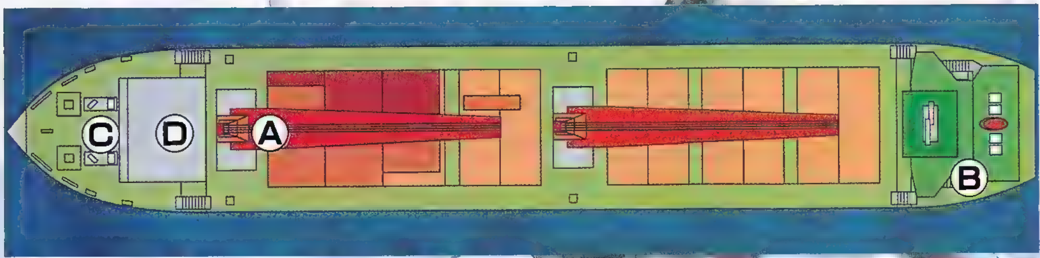
その次のⒷ地点では、船体の後部に移って、ザコがうじゃうじゃ出てくる。

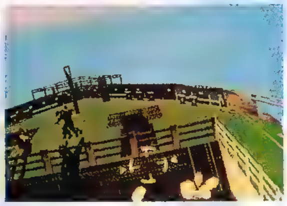

地図Ⓑ地点。いろんな場所からエネミーが姿を現す。

頭狙いか、武器狙いで早目早目に片付けていこう。

ここも大量にエネミーが出現するが、バラバラの位置に現れることを除けばさして危険ではない。

点数を稼ごうとして苦労するのは、その後のⒸ、Ⓓ地点だろう。




地図Ⓒ地点。この辺のエネミーは耐久力があって手強い。

地図Ⓒ地点へ移る途中、船体中央よりの高い位置、鉄骨のような物の上に、2匹のエネミーがいる。これも時間をかけないように手っ取り早く片付けてしまおう。

そうして地図Ⓒ地点へ移るのだが、ここから地図Ⓓ地点にかけては、エネミーが大量に現れる。


地図Ⓓ地点。高得点を狙って、頭か武器に集中だ！

こいつらは、Ⓑ地点に出現したエネミーたちと違い耐久力もわりとあって、動き回るのでご要注意だ。

できるだけ頭を狙うか、武器を狙っていくのがいい。

ここは、現れるザコの量が多いためおされがちになる。時間もとられやすいので、素早く倒していくことが大切だ。

そしてここのエネミーラッシュが終わったら、場面は再び船の中腹のほうへと戻っていく。そして、そこにいるザコをさっさと倒してしまえば、いよいよ残るのはラスボスのみとなる。


ボスもうち込めば10点ずつ得点が加算されるぞ。

GUNBLADE NY 開発者コメント

どうも私はひねくれものなもんで昔からシューティングゲームとかやるときにいつも思うのが「なんで敵はバカなんだろう」という疑問。つまり、なんで奴らは一直線に並んで自ら火線の中に飛び込んでいくのだろうとか、なんで撃たれるのわかっているのに避けないんだろうとか、そういったこと。いままで遊んだ中で一番好きなシューティングはゼビウスなんだけど、あれの敵は無人機が傍若無人なのに有人機はすごく逃げ腰で撃たれると慌てて逃げる奴がいたりとか「敵」としての存在感というか何らかの意志があるという不気味さを感じましたね。あそこに感じられる世界観のすごさは細かい世界設定ではなくて「敵」をゲームの中にきちんと存在させている点でしょう。

結局の所ゲームでよく言われる「世界観」というのは絵と背景設定だけでなく、その世界法則に違和感がないということが最も重要なわけで、ガンブレで私のやりたかったのはそういうことなんですよ。

3DのCGはゲーム世界への没入感という点ではアドバンテージがあるんだけど、そのなかに嘘があれば他がリアルなだけ嘘が目立つ。バーチャコップは私のとっても好きなゲームで「撃たれる↓やられる」という法則におけるリアルさはすばらしいものがあるんだけど、でもあの世界が敵が何を考えているかと言えばやはり何も考えていないように見えてしまう。まあ、ああいった拳銃早撃ちタイプのゲームだと「出た敵を素早く撃つ」のがメインだから別にいいんだけど、連射ガンなら ば機銃掃射の着弾が近づいた敵は逃げてほしいなと。仲間が危険なら助けに来るとか、中には避けたときに反撃を狙う奴もいてくれないかなとか思うわけですよ。

とまあ簡単に言うけどじゃあ画面外に逃げちゃった敵はどうするんだよとか問題は山盛りあったんですが、AIによって自由意志でエネミーを動かすことで発生する無限のバリエーションは今までにないすばらしいものだと感じたのでそのまま推し進めたんです。でも普通ガンゲームのゲーム性というのは敵の配置とかにかなり依存するわけでこれはいままでのガンゲームのシステムでは対処しきれない。結局視点もAIにより管理するという画期的なシステムを取ることになったんですが、今思えば菜箸で脳外科手術をするような大それた野望でしたね。

山本信　SEGA AM#3


開発室にて。

VIRTUA FIGHTER 3

バーチャファイター3

全ページオールカラー

AOI UMENOKOHJI
AKIRA YUKI
JACKY BRYANT
JEFFRY McWILD
KAGE-MARU
LAU CHAN
LION RAFALE
PAI CHAN
SARAH BRYANT
SUN DI
TAKA-ARASHI
WOLF HAWKFIELD



ACT.0.5

9月13日発売予定

予価580円

オフィシャル技大公開!!

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST MOOK

あのサイキックが一回り成長して帰ってきた
サイキックフォースEX

もう待てない！行くしかない！
対戦のバランス重視のさまざまな変更が、熱いドラマを生む。エンディングは㊙!?

担当：石井ぜんじ

対戦マニアのためのEX

サイキックフォースのバージョンUP版、サイキックフォースEX（エキストラバージョン）が、遂に発売となる。
今までのバージョンUP版というと、たいして変更がなかったり、面白さを損なうマイナーチェンジがされていたりという場合が多かったと思う。だが、このサイキックフォースEXは、ロケテストを通じて、パート2並みにプレイヤーの意見を取り入れ、細かい調整がされているようだ。
開発チームから、いろいろな情報を聞きこんできたので、さっそくそれを公開していこうと思う。今まで、サイキックフォースの対戦に燃えつきた人には、うれしい変更が多いはず。期待できるぞ！

エミリオパワーUP 攻めたほうがより有利に

さまざまな変更が加えられているサイキックEXだが、大まかに分けるとこんなふうになっている。
まず、ビジュアル面の変更。キャラクターの色は、今まで実質2色しか選べなかったが、EXでは4色から選択することができるようになった。ガード・弱攻撃・強攻撃・スタートボタンの順に、1st～4thカラーが選択できる。
さらに、エンディングが各キャラ1枚絵でついたらしいので、これは各自クリアして確かめてほしい。ストーリーの謎を解くヒントになるかもしれない。
そして、一番重要なポイントは、ゲームバランスの変更だ。基本コンセプトとして、逃げプレイがしにくく、攻めたほうが有利なように変わっている。それだけでなく、全キャラに共通して回避バリアという防御システムが新たに加わり、駆け引きを奥深いものにしている。
さらに、キャラごとに今まで使いにくかった超能力技が使い易く性能UPして、攻めにバリエーションが加わった。
特に、今まで少し辛めの闘いを強いられたエミリオ、ウェンディー、ゲイツあたりは、性能が大幅にUPしている。これらのキャラの使い手は、もうやるしかないぞ。
では、変更されたシステムを、くわしく説明していこう。

危機を回避する黄金のオーラ…回避バリア

回避バリアは、相手の吹っとび攻撃（超能力技・コンボの最後の攻撃など）をくらったときにコマンド入力をすることによって出すことができる。出せれば、ウォンの虚空の幻影とほぼ同様に、つながってしまうコンボスペシャルなどを全キャラ回避できるようになった。
入力は、吹っとび攻撃を受けたら、すぐ➡⬅Ⓖで出せる。レバーをグルグル回し、ボタンを連打していてもOKだ。とにかくタイミングよく早く入力しよう。
ただ、すべてのコンボスペシャルが無効化されるかというとそうでもない。すぐバリアを張らないので、壁ぎわだと先に壁にぶつかってしまう。もちろん、40%消費しないと出せない。
これにより、より壁ぎわに追いこまれるのが不利となった。総合的に考えて、より微妙な駆けひきができるようになったと言えそうだ。



まず、弱→強の強攻撃をくらったところですぐコマンド入力。



入力直後は、吹っとばされつつ通常ガード状態となる。



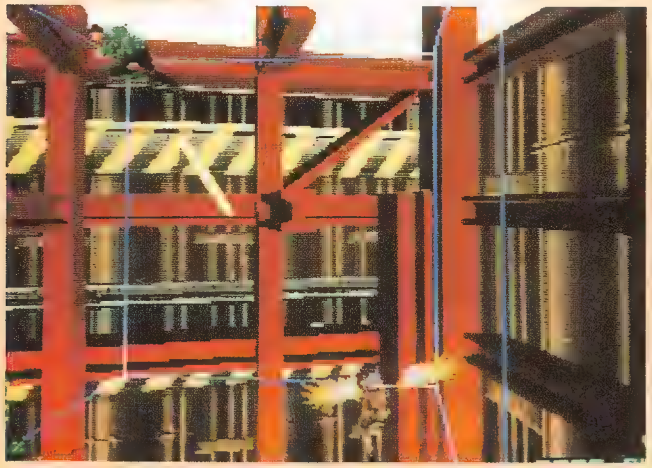
その後、回避バリアが出て超能力技をガード。内側に見えているのは、ノーマルバリアガード。

待ち防止！攻め合いのための画期的変更

EXでは、相手の攻撃を移動しながら待っているという戦法を打ち破るため、いろいろな工夫がされている。これにより、さらにバトルが熱くなることは必至だ。
まず、防御のカナメである。バリアガードが、はり続けているとゲージの減りがとても



相手（ウォン）が横ダッシュするのを読んで、レバーを左上へ。



左上＋強攻撃で、ダッシュ方向へあらかじめノーマルショットを撃っておくことができる。

ニューゲームジャングル



いきなりの強攻撃、ノーマルガードしてしまうと…、



吹っとばされてしまう。壁に当たれば壁ダメージを受ける。

大きくなってしまった。さらに、技によっては今まで連続ガードしていればゲージが減らなかったのだが、EXでは削られるように減っていく。ただし、この場合に限ってサイコゲージが0になっても超能力技をくらうことはない。

　また、クイックダッシュが微妙にホーミングするようになって、相手を捉えやすくなっている。今までのように、通常移動で紙一重でかわそうとしても、殴りにひっかかってしまうのだ!これには注意。かわすときは思いきりかわし、ガンガン攻めていこう。

　さらに、通常弾がより面白く使えるようにパワーUP。強ボタンだと、レバーを入れた方向に撃てる。これによって、横ダッシュする相手に、あらかじめ予測して撃っておくことができる。

　これによって、相手に嫌がらせをして、ペースを握ることができるぞ。少しホーミングしてくれるので、より当たりやすくなっている。逆に、弱の通常弾はモーションが早くなっている。使い分けていこう。

　その他のシステム上の変化は、表にまとめてあるので参照してほしい。

各キャラクターはこう変わった

　気になるキャラ別の変更点を紹介していこう。超能力技の性能の変更により、キャラの性格が変わったキャラもいるぞ。ただ、発売までにまだ変わっていく可能性もある。

○バーン

　フレイムシュートの隙が大きくなり、エクスプローダーの出るスピードが断然速くなった。通常戦でエクスプローダーを使える機会が増えそう。

○エミリオ

　おそらく、最もパワーUPしたキャラ。弱→強からシャイニングアローがつながり、回避バリアを張る体力がないと壁までアローがつながってしまう。また、アークエンゼルの出るスピードがとても速くなり、サイコゲージを奪えるようになっている。



出るのが速くなったアークエンゼル。ゲージを削れるのもいい。

○ウェンディー

　このキャラもかなり強くなった。うれしいのは、シルフィードダンスをバリアガードされても、はがれなくなったこと。また、アースゲイルが出が速く、隙が少ない技になった。そのため、アースゲイルで吹きとばしてシルフィードダンスという攻めパターンが有効になっている。



シルフィードダンス中にバリアガードをくらってもOK!

○ソニア

　大きな変更はないが、エレクトリッガー・マグネットアンカーが判定が大きくなって当たりやすくなっている。

○ウォン

　クイックダッシュ性能が全キャラよくなった分、完全な世界が使いにくい。だが、次元の瞬きが隙が少なく速くなり、運命の選択が分身時間が短くなった。次元の瞬き・運命の選択によるかく乱戦法を多めに使うキャラに変わりつつある。

○ブラド

　メテオハンマーとグラビティー∞の出が速くなった。ガード中もゲージが減るシステムのため、グラビティー∞がさらに脅威に。

○ゲイツ

　オールレンジミサイルが速くなって、ようやく普通に使える技に。だが、ノーマルショットの撃ち分けやクイックダッシュの性能UPなどのシステム変更が大きくゲイツに味方している。



バルカンをばらまくゲイツ。なんとなくカッコいい!?

　まだまだ細かく変更されると思われるので、ゲームセンターで見つけたら調べて、自分のキャラをパワーUPさせていこう。

サイキックフォースEX変更点一覧

①キャラを４色から選択できる（ガード・弱攻撃・強攻撃・スタートの４色）
②隠しキャラ・キースが最初から使用可能
③新システム・回避バリアの追加（コマンドは吹きとばされている際中⬅➡＋Ⓖボタン、消費ゲージは40%）
④バリアガードの変更（消費量が激しくなった）（連続ガード時でもゲージは減っていく）（はじいた後、クイックダッシュで追いうち不可）
⑤ノーマルショットの性能UP（弱は隙が少なく、強はレバーを入れた方向に撃てる）
⑥投げの性能UP（出るのがとても速く、間合いも広い）
⑦クイックダッシュに誘導性能か追加（より曲げにくくなった）
⑧サドンデス突入時以降の結界が狭い
⑨単発の強攻撃がガード上から吹きとばせる
⑩各キャラにエンディング追加
⑪各超能力技の性質の変化・バランス調整
⑫その他細部の変更

こころときめく
カプコン新作クイズの登場だ

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

©CAPCOM

期待はシークレットファイル！超萌え萌えアイテムとなることは疑いの余地なしだろう。

担当：Dr.Ace

※画面は開発中のものです。



体力回復役の妖精さん（イチオシ）はシルフィーさんを継ぐ者となるのか？

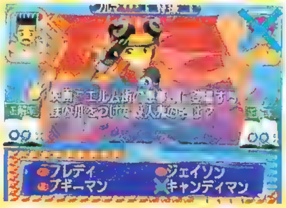
カプコンのクイズゲームにいつも期待を寄せている人は多いだろうけれど、今回のこの路線は、その記録を確実にしかも大幅に更新すること間違いなしだろう。

キャラはかわいい女の子7人がメイン。他のキャラも妖精さんをはじめ、魅力的なキャラは数多い。丁寧なことで有名なカプコン風グラフィック処理を施された、さりげないシャギーな妖精さんが特にポイント高め。

女の子はみんな、森永めぐみさんとか、江崎久美子さんとか、不二家桃子さんとか、おいしそうな（変な意味じゃないってば）名前が付いていて、例えば不二家さんは桃子がピーチでネタクーだとか、森永さんはめぐみは愛美でラブだとか…って考えすぎか、話を戻そう。



こんなにかわいい顔して地球防衛軍なるものに所属しているらしい。



これがその姿？今にも顔が赤くなりそうだ。

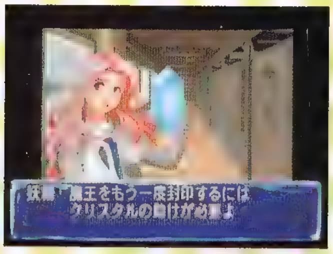
ゲーム概要は、基本的にカプコンワールドのような双六で進めていく形式のクイズ。女の子にぶつかっては問題を出され、ノルマクリアで好感度アップという、考えるだけで恥ずかしくなるようなゲーム進行が君を待っている。

ストーリー的には、最初に妖精さんが現れて「封印が解かれて半年後に復活する魔王から世界を救って」とプレイヤーに頼み込んできて、以下写真のとおり、隣に転がっている枕にブローを叩き込みたくなる衝動に駆られそうな設定。







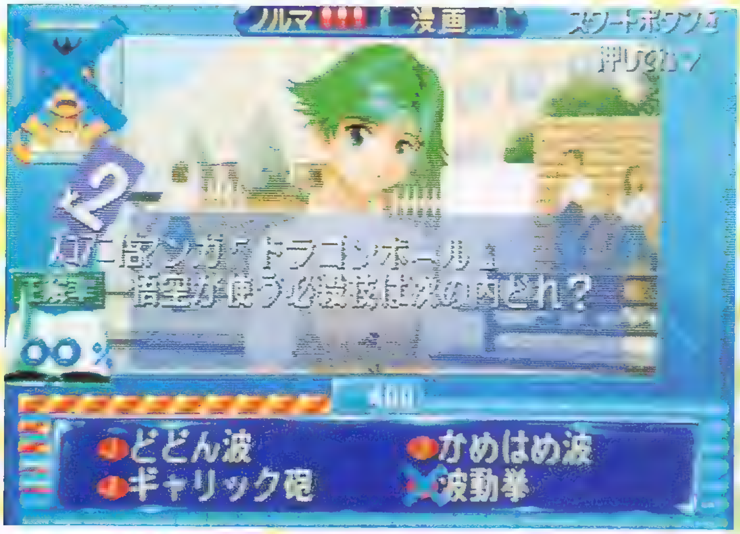


以上もさることながら、分岐点でどう進んでいくかで、起こるイベントも見られるグラフィックも違うらしい、というユーザーの心理をよくわかっている演出もニクい感じで、こいつは期待度満点のクイズゲームと言えよう。

CPシステムⅢなど他にも注目度の高いカプコン、ますますもって目を離せなくなるだろう。



女の子のチェックも怠らずに。クリア時にはどきどきモノだ。



得意なクイズで彼女をゲットだ。でも間違えてるし…。

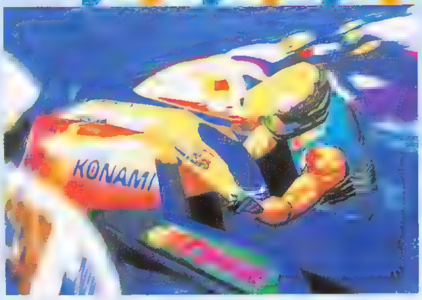
ニューゲームジャングル

荒れる海上を突っ走れ!

JETWAVE

**体感型マリンスポーツの登場!
海上を高速で突っ走るのだ!**

担当：ずるずる



この迫力を体感しろ!

オートバイのようなハンドルでコントロールしながら海の上を爆走するマリンスポーツをご存じかな。まさに海の上をバイクのように走り回り、さらには潜っちゃったりするんだよねこの乗り物!

今回コナミが送り出す体感ものはその乗り物でのレースゲーム!波の上を突っ走るその感覚がまた最高!

そんなゲームを盛り上げてくれるのは、ゲームの内容もそうなのだが、一番はやはりムービングする筐体だ!

本物ソックリのハンドル、ビッグジャンプを可能にするビーム部分の可動、プレイヤーが乗る部分は、なんと体重移動させることでクイックなターンが可能と、まさに身体全部でソレを感じることができるのだ!

さてそのゲーム内容だが、このゲームでは、その画面に映る乗り手を4人の中から選ぶことから始まる。乗り手を選んだら次はコースを選択。



やさしい初級コースが真ん中。まずはここから始めるがいい。

初級（西海岸コース）、中級（リゾートコース）、上級（ヨーロッパ運河コース）という3つのコースから選べる。コースの雰囲気は、そのコースの名前でわかってもらえると思うが、はたしてその風景を見ながらレースができるかどうかは君次第。

視点も乗り手とその背後からのものと2つある。気分を味わうなら乗り手がいいぞ!











この冬、これで君もボーダーになれる!

アルペンサーファー

「アルペンレーサー」の次はやっぱりこれだよね!

担当：ずるずる

足でコントロール!

ついに出ました!スキーの次はやっぱりスノーボードでしたー!これも「アルペンレーサー」同様に体感ものだ!

体感ものとなると気になるのはやはりそのコントロール方法。「アルペンレーサー」では、足（右足、左足）を左右に振る台にのせてスイングするようにしていたが、この「アルペンサーファー」では、その足をのせる部分が平らになり、足を前後にのせるような、まさにスノーボードをコントロールするような感じでプレイを行う。

そのコントロールはただ左右に振るだけではなく、なんとエッジングもできるのだ!

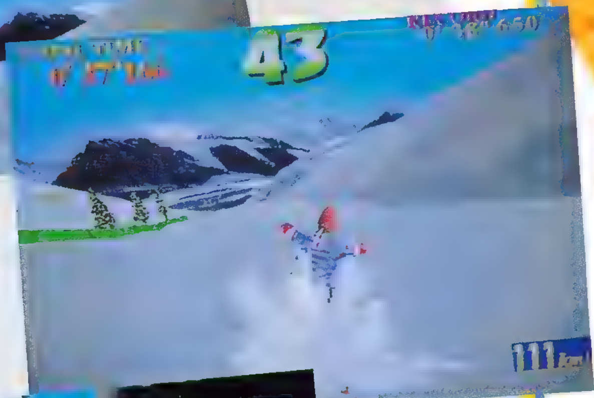




ヒャッホ〜!あ〜っ右に見えるのは!上級コースだとこれが…。



バシュ〜ン!コースの途中にあるジャンプ台でウリャ〜!



ゲームモードは2つ!

さてこのゲームの遊び方であるが、「アルペンレーサー」のときと同じように、コースの幅を十分に使って滑走するモードと、旗門のあるモードがある。難しいのはやはり旗門のあるほうだ。カーブ以外にもターンをしなければならないしね。

この2つのモードに、初級コースと上級コースという2つのコースが存在する。



おお〜っとふくらみすぎ!しっかりエッジを効かせて…。



右側はガケ!そ〜んなそばを滑走していく。

それはやさしいか難しいかというどちらかの選択となる。最初はこのゲームに慣れるなら初級コースがいい。

さて、ちゃんと滑れるかな。

競馬ブームよもう1度

ステークスウィナー2

新しい要素を多数加えて1年ぶりの登場だ。

担当：Dr.Ace

ステークスウィナー再び

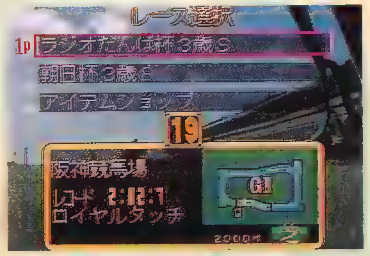
最近では競馬人気も落ちついてきて、一時のブームで見せた勢いはなくなったけれども、逆にだからこそスポーツゲームに共通して当てはまる定番という感じが競馬ゲームにも当てはまるようになってきた今日この頃。

JRAの改革により毎年バージョン変更させられる感のある競馬ゲーム業界だが、それも新しいゲームを作る上ではむしろいいことなのかもしれない。

ファンとしては、競馬業界が変われば競馬ゲーム業界も、やっぱりというかなんというか、新しいルールで遊びたくなる心理というものに駆られてしまうだろう。

今でも現役で安定した人気を獲得している見せも少なくない前作でもあるし、ここ2の登場はユーザーのニーズに応えるには非常にいいタイミングと言える。

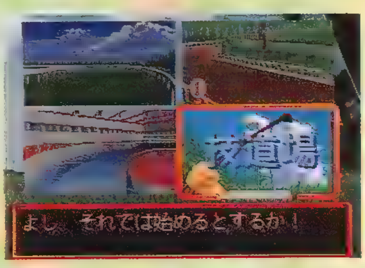
当然、今までの面白さに加えて新しい要素もたっぷりと追加されているようなので、前作プレイヤーにも十分楽しめる内容になっているようだ。発売も近づいてきているらしいので期待して待つことにしよう。



自キャラにあったレベルのレースを選べるようだ。



アイテムや馬顔メーターにも新要素。



調教ステージも新しい。

ここが新システム

まず操作系に2ポイント。Cボタンが仕掛けボタンになった。前作ではゲームの攻略においては結局差がでなかった脚質だが、今回はこのボタンの存在で馬の存在に広がりが出てくることだろう。これがまず1つ。

もう1つは縦画面でもコマンドを受け付けるようになったという点だ。

それから当然のことながらレース体系の刷新。NHKマイルカップ他GIレースと牝馬レースの追加。それと海外GIも、エプソムダービー、KジョージⅥ&QエリザベスDステークス、ケンタッキーダービーが追加され、より世界が広がったと言えよう。



キャラも新しくなっている。

他にも、ライバル登場やアイテムショップ、調教ステージの変更、審議システム、他、いろいろと書ききれないほど新システムが用意されている。今回はページの都合上、ほんの一部しか紹介できないが、おいおい回を重ねて紹介していくことにしよう。

アイテムショップで次のステージに必要なものを揃えよう。





国内でのライバル登場。女の子だ。

ツーリングカーレースの最高峰が味わえる!

SEGA Touring Car Championship

セガラリー、マンクスＴＴに続くリアリティ追求ゲームの登場!

担当：鈴鹿のレース行くしか！　ずるずる

今度のお題はツーリングカーレース!!

「セガラリー・チャンピオンシップ」「セガMANX TT」と硬派な?ドライブゲームを作ってきたセガ開発チームが、今度はツーリングカーレースをモチーフにしたドライブゲームを出す!その名も「セガツーリングカーチャンピオンシップ」だ!

さてツーリングカーレースというと、最近、日本でもその名の付いたレースが行われていることをご存じだろうか。

日本で行われているレースは、市販車をベースにした車を使用してレースをするもの。そこで使われる市販車とは、4つのドアが付いているものとなっている。外見は日本中を走っている普通の乗用車なのだが、中身はレース用にチューニングされたもの。

でもこのゲームでモチーフにされるのはヨーロッパで行われているものだ!

そのレースとは「ITC」と呼ばれるものでベンツや、オペルなどヨーロッパの車メーカーが中心に参加をしているというレース。日本人からしたら「そんな高級車で…」って声がしそうなレース!



「シルバー」の表現に今回は注目してほしいとのこと。色作りもまた大変な仕事だ!



ITCの雰囲気をセガルールでやる!

ツーリングカーレースがモデルになっているので、車の元は市販車ということになる。

その設定上でなんとセガが主催という形でこのゲームが行われる!

「セガが主催するツーリングカーレースに参加しませんか」という募集に応じてくれたのが今回のゲームに登場する4つのメーカーだ!



「ITC」ってな〜に?

「ITC」って、もとは「DTM(ドイツツーリングカー選手権)」がドイツ国外で行われていたものをFIA(国際自動車連盟)がシリーズ戦としたもの。昨年はDTMとは別に10戦行われた。今年は、DTMを含むドイツ、日本、ポルトガル、フィンランド、イギリス、イタリア、ブラジル等、世界を転戦していく。

日本??そう、なんと11月に鈴鹿でやるんですよ!見に行くしかないっしょ!

SEGA Touring Car Championship





超カッコイイマシンは4タイプあり!

「ITC」がモデルになっていることもあって、このレースに出てくる中心はヨーロッパの車が多くなる。

もしそれだけだと「ITC」そのものになってしまうが、そこに日本車が参加したら…なんて考えたとき、ワクワクしてきません?それができちゃうのがゲームのいいところ!

ヨーロッパのメーカーで参加してくれるのは、メルセデス、オペル、アルファ・ロメオの3社。これに日本のトヨタが挑戦するというもの!

参加車種は、ベンツCクラス、カリブラ、155、そしてスープラとなっている。

超楽しみな顔ぶれ!

コースは全部で4つある!

コースは全部で4つ用意されている。そのうち1つは、スターティンググリッドを決めるためのコースになっている。残り3つのコースが本選で使われるコースだ。

レースは、その最初のスタート順決めレースと、本選のレースという流れで展開していく。

そこで登場するコースは、サーキットあり、公道ありと「ITC」のイメージで展開されていく。

サーキットで走るのであれば、縁石があったり、エスケープゾーンがあったり、公道を走るのであれば、すぐそばに建物があったり、エスケープゾーンなしでいきなり壁という中で走るシーンを体験できるのだ!

もちろん通信対戦も可能。どちらかというとこっちがメインになるだろう。

開発チーム 水口氏が語る

今度は通信が面白い!





ゲーメスト このゲーム「セガツーリングカーチャンピオンシップ」とはどんなゲームなのですか?

水口 今回のドライブゲームは、サーキットを走ることがメイン。グリップ走行時の挙動をいかにリアリティのあるものにできるかという点と、対戦ゲームとしてのクオリティにおいて面白さを追求して作っていますが、そのままそれをゲームにしたら面白くない。そこに関係のないトヨタが参入したら…というようなゲームでしか味わえない演出をしてみました。

オリジナルのツーリングカーでレースをやりたい。けど車はやっぱり本物がいい。それが僕らの狙いなんです。

そこで僕らは「セガが主催するツーリングカーレースに参加しませんか」と自動車メーカーに参戦を呼びかけました。

車に関しては、好きな形で参戦していいし、社名を入れても構わないとか、あとは全然関係のない、例えばトヨタのスープラ（ITCには参戦していない）や、全然違うカテゴリーで走っているものを一緒にすることで僕らの狙いをそこでわかってもらえるのではと思っています。市販車ベースで最高峰のレースが行われたらどんな感じになるのだろう。もしそこでその車と対戦ができたら、そんな夢のレースを実現できるのがこのゲームなんです。

このゲームは、ストイックに走るよりは、抜くため、抜かれないためにブロックする、ガンガンぶち当たる、そんな対戦をこのゲームでは味わってほしいですね。





クイズに答えてあなたのマイエンジェルを育てよう!

クイズ+子育て?あなたが答えたその1問で、大事な愛娘の進路が決まってしまう!?お父さんとなったキミは、娘のためにがんばってクイズに答えるのだ。

担当：M.D.S.ジョッキー★笠岡



クイズに答えてあなたの子供を育てよう!

さて、この**「子育てクイズマイエンジェル」**は、もうゲームセンターに出回っているので、すでにプレイしてみた人もいるだろうと思う。まだの人はこれを見て早速プレイしてみることをお薦めするぞ。

ゲームは、基本的にはクイズゲーム。クイズに答えていって、与えられたノルマをクリアしていく感じのクイズゲームなのである。

しかし、何と言ってもこのゲームは、**"子育て"という要素がある!**というのがポイントだろう。ゲームの中で**カワイイ女の子**の赤ちゃんの父親(2P側は母親)となったプレイヤーのキミは、数あるクイズに答えていって、娘を立派に育て上げて行かねばならないのである。

お父さんの答えた問題の傾向などによって、娘の性格や進路などが決まっていってしまうので、お父さんの役割はかなり重要だぞ。お父さんのがんばり次第によっては、娘は一流の大学や一流の会社に入ることができる。またその逆で、お父さんがしっかりしていないと、娘は道を踏み外してとんでもない人生を歩むことにもなりかねないのだ。

つまり、わが娘がどんな人生を歩むかは、お父さんになるプレイヤーのあなた次第!というわけ。**クイズをしながらに子育て気分も味わいたい!という若いカップルに大人気間違いなし!**てな具合なのだ(!?)



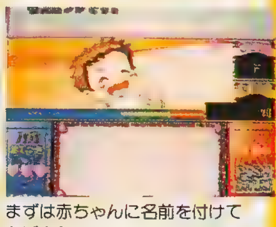
プレイヤーにカワイイ女の子の赤ちゃん誕生。

まずはわが娘に名前を付けよう!

さて、我が娘が生まれて、一番最初にお父さんがやらなければならないことは、カワイイわが娘に、**名前を付けてやることだ。**

このゲームでも、プレイヤーは一番最初に、娘に名前を付けてやらないといけないぞ。変な名前では娘が可哀想なので、ここは悩んで可愛らしい名前を付けてやろう。変な名前を付けるとひねてしまうぞ(ウソ)。

だけど、ここで付けた名前が、そのままエンディングまで出てくるので、やっぱりちゃんと付けてやろうね。これで感情移入度も違ってくるというモノであろう。

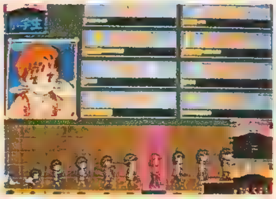


まずは赤ちゃんに名前を付けてあげよう。

答えた問題の種類によって娘のパラメーターが変化

さて、名前を決めたらいよいよクイズに答えていくのだが、ここでポイントになっていくのは、その問題の種類。

プレイヤーが問題に答えると、その問題の種類や傾向によって、娘のパラメーターが変化してくるのだ。歴史や数学の問題に答えれば**"まじめ"**の項目が、スポーツなどの問題は**"わんぱく"**が、マンガやアニメの問題に答えれば**"おたく"**のパラメーターが、それぞれアップしていくといった具合。頑張って答えて頭のいい娘にしていこう。



娘のパラメーターは全部で8個。これによって…、



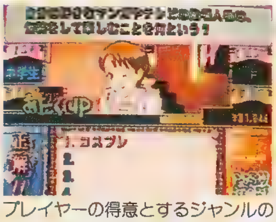
パラメーターの種類は全部で8種類に分かれている。パラメーターの種類は、"まじめ"「お色気」「おたく」「わんぱく」「人文科学」「社会科学」「自然科学」「愛情」の8つで、このパラメーター次第によってわが娘の進路やエンディングが決まってくるのだ。

この中で"愛情"のパラメーターは、ちょっと他のパラメーターとは違って、イベントなどによってのみアップする。この愛情は、満タンになるとお手つきの回数を1回分回復してくれるので、愛情のパラメーターを上げていくのもまた重要なのだ。

問題の種類を選ぶことはできないが、パラメーターのほうも気にしながらプレイしたいぞ。



答えた問題の種類によって、アップするパラメーターが変化。



プレイヤーの得意とするジャンルのパラメーターが増えるというわけだ。

さまざまなイベントがあなた（お父さんとお母さん）を待ち受ける!

さて、クイズをプレイしていると、娘が年を取っていくごとに、さまざまなイベントがプレイヤーであるお父さん（お母さん）を待ち受けている。

このイベントは、**娘のパラメーターに対して大きな影響を与える**ので、ここでお父さんは娘に対してどのような選択をするのか?これが重要なのだ。

たとえば、娘に食べ物をあげるイベントでは、選択肢の中に"**ドッグフードを与える**"などという選択があったりするのだが、これはこれでちゃんと"**わんぱく**"のパラメーターがアップするのだ。



娘にキャットフードを与えてみる。ヒドイ親だ。

普通に"母乳を与える"でもいいが、わんぱくな娘を育てたかったら、こんな選択もアリなのだ。

ここでの選択は、普通に問題に答えたときよりもパラメーターの増減が大きい"ボーナスポイント"となるので、娘の進路を決定づける大きなポイントになるぞ。

イベントの種類はほかにも、"娘が誘拐される"イベントや、"反抗期"イベント、はたまた"娘が彼氏を家に連れてくる"イベントなんてのもあって、お父さんを悩ませる。

彼氏をつれてきた娘に対して、お父さんはどう接するのか?"たたき返す"なんていう選択もあるぞ。なかなか現実的でディープでシュールなゲーム展開だ。


娘が悪いことをして謝ってきた。ゆるしちゃう?

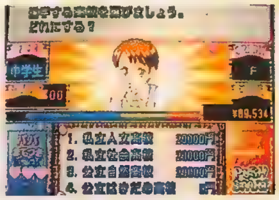

娘が誘拐されてしまった!放っておくか?（笑）

一流の学校はお金がかかる!?

クイズに答えると、プレイヤーは"養育費"と呼ばれるお金が手に入る。

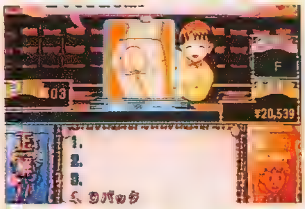
この養育費は、クイズに速く答えれば答えるほど多く手にはいるのだが、この養育費は、多くあれば多いのに越したことはない。

なぜなら、娘が学校に入るとき、一流の学校に入るには、それなりのお金が必要なのである。もちろんお金のかからない学校に行ってもちゃんと勉強すれば立派な職に就けるが…それもやっぱり現実的なカンジ。


一流の学校に入るには、それなりの養育費用がかかるのだ。

お金がかかるのはなにも学校だけではない。幼稚園、就職、果ては結婚式の費用まで、お父さんの苦労は絶えないのだ。頑張って養育費を稼いで、いい環境で娘を育ててあげようね。


おけいこごとでも養育費がかかるぞ!

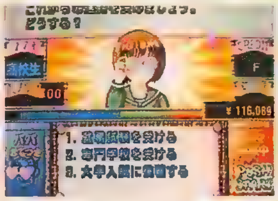

これは入園試験。おいろけ幼稚園らしい問題だ。

娘が誘拐されたイベントでは、身代金を要求されたりもする。このとき身代金を一円も払わないと、**娘が自力で帰って来るぞー**（しかも**わんぱく度アップ!?**）

進路やパラメーターでいろいろなエンディングが待ち受けている!

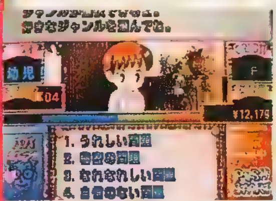
我が娘の進路を決めるのはお父さんの役目。娘の進路いかんによっては、娘の職業や性格が決まってしまうぞ。

選んだ学校によって、出てくる問題の傾向なども変わってくるから、真面目な学校に通わせれば、どんどんと真面目な娘に育って行くのである。どんな娘に育てたいのか考えて、ふさわしい学校に入れてやるように心がけよう。


娘の進路を決定する重要な場面だ。エンディングも変わって来るぞ。

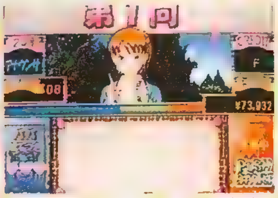
また、娘のパラメーターを決める重要な選択肢としては、ジャンルセレクトというのも重要だ。

このゲームのジャンルセレクトは、「きれいな問題」と


ジャンルセレクトも性格に重要な影響が。なれなれしい問題!?

か、「明るい問題」などという、へんてこなジャンルセレクトがある。このジャンルセレクトによっても、出てくる問題の傾向が変わってくるので、「きっとこのジャンルはこんな問題が出るだろうな?」と考えてジャンルを選んでいこう。

最後のエンディングでは、娘がどんな性格でどんな学校を出てきたかによってもエンディングが変わってきそうなので、娘のパラメーター調整はとても重要といえるだろう。



とうとうアナウンサーになった!エンディングはどうなる?

声優には伊倉一恵さんを起用!

さて、このゲームの声優さんには、伊倉一恵さんを起用している。伊倉一恵さんは、シティーハンターの香、ワタルの虎王、姫ちゃんのリボンのポコ太などで有名だ。

この伊倉一恵さんが、娘の成長に合わせて、赤ちゃんから大人になるまでさまざまな声を演じているので、よーく聞いてみよう。

また、我が娘の成長によって真面目な女の子であったり、ひねた女の子であったりするのだが、それもちゃんと演じられていて、娘の成長によって、キャラのセリフも変化してくるのが聞き所だと思うぞ。

お父さんが問題に答えたときのリアクションも、キャラの性格によって変わってくるから、いろんな性格の娘を育成してみよう。


娘がついに彼氏を紹介してきた!お父さん、どーする?

子育てに失敗した夫婦!?にもオススメ!

この「子育てクイズマイエンジェル」は、クイズゲームをしながらに子育て気分が味わえるので、普通のカップルだけでなく、新婚夫婦、**子育てに失敗した夫婦、今子育て中の人たち**などにもオススメだ（ゲームインストラクションより抜粋）（笑）。

さっきも書いたが、イベントや進路などが過剰にリアルに作られているので、ここは一つ、ホントに子育て気分を味わってみるのもいいかも知れない、かな?

ゲームのほうはもう出回っているので、お店で見かけたらプレイしてみようね。



しっくり思考型パズルの定番

ロジックプロ

©BANWAVE

一人で熱くなれるパズル、ロジックがゲームセンターに登場。自分の頭脳に挑戦だ！

担当：P・鈴木

「ロジックプロ」は、パズル好きの人なら知っている、ロジックを題材としたゲームだ。理詰めで四角形の石に穴をあけていって一枚の絵を完成させるだけという一見簡単なルールなのにもかかわらず、一回遊んでしまうとのめり込んでしまう中毒性の高いゲームなのだ。



彼が主人公。うーん、何だか頼りなさそうな顔してんなあ。

簡単なルール説明

一枚の正方形には一辺10〜20のマスが設定されていて、その正方形の上と左には一列ごとに数字がふられている。そこにかかれている数字の数だけマスを連続してAボタンで黒く塗りつぶしていく。

数字がいくつもある場合は、その列にその分連続して塗られるマスがあるということだ。

例えば、2・5とかかれていたら、2マス塗った後に1マス以上の間を空けて5マス塗る場所があるわけだぞ。

マスが白（塗らない）と決まった場合はBボタンで×印をつけることができる。目印にしよう。

こうして列ごとにかかれている数字をヒントに縦と横とを照らしあわせ、すべてのマスの白黒が決定すると絵が完成してステージクリアだ。

ロジックプロならではの要素もいっぱい

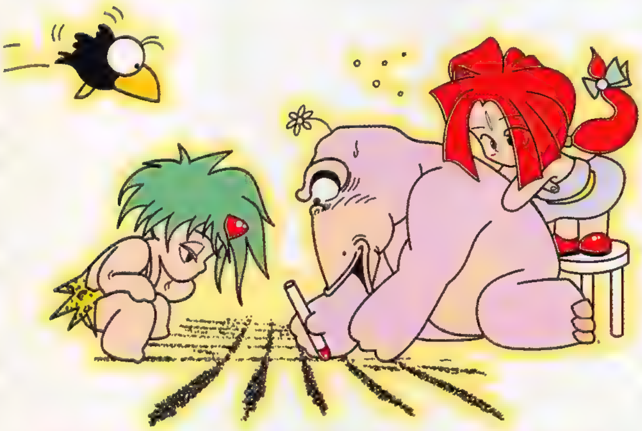
ただロジックで遊ぶだけならゲーセンでやる必要はないわけだが、このロジックプロにはロジックをさらに熱くさせる要素がたくさんある。

時間制限というのがその一つ。画面下のほうに残り時間を示すバーがあって、これが0になるとゲームオーバーになってしまう。このバーはマスを一つ塗りつぶすごとに少し回復させられるのだが、あせって間違えて塗ってはいけないところを塗りつぶしてしまうと、大幅にゲージを減らされてしまう。慎重にかつ計算を素早く行う必要があるぞ。「あっもう時間がないーええいもう適当に塗っちゃえ。ここかな？ブーゲームオーバーつかあん」などというのはまさに自業自得だ。

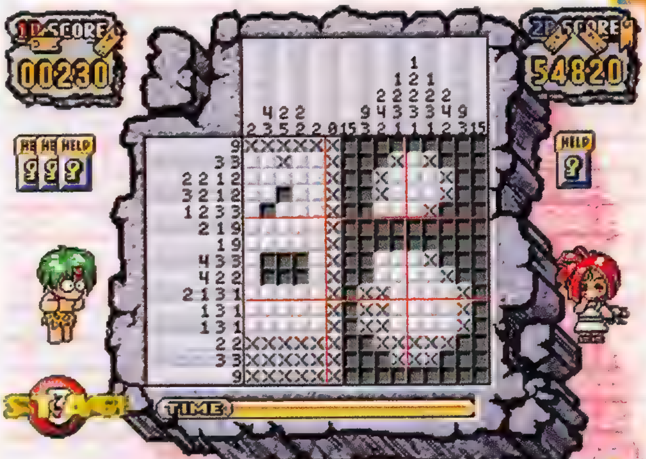
また、ロジック初心者のためにヘルプボタンというものがついている。このボタンは回数制限がついているものの、タテ、ヨコ共に答えを塗り潰してくれる優れもの。

色を塗っている最中にも様々なボーナスが隠されている。タイムボーナスだったり、ヘルプボーナスだったり。追いつめられたときに出てくるとうれしさ百倍だ。

これらのアイテムを使いながら、最大20×20マスの絵を完成させていこう。特別な手さばきやテクニックよりも、推理していくという頭脳のほうを主とするため、速い動きが苦手なんですよ、という人でも十分楽しめるはずだ。その分タテ、ヨコを見ながら塗りつぶすマスを考えていかなくてはならないため、頭をフル回転させなくてはすべての面をクリアすることはできないだろう。



いやあのどかだね。でも実際のプレイヤーは必死なのよね。



縦見て横見て塗る場所決めて、それをヒントにまた塗っていく。

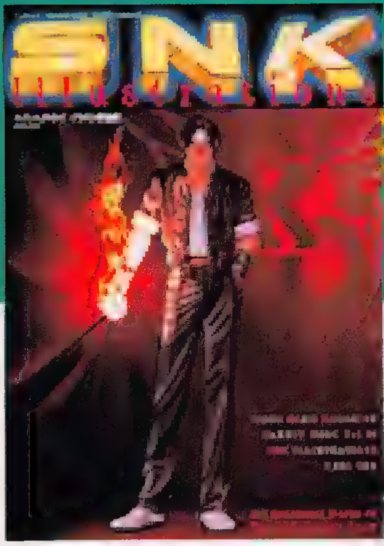
当てろ！笑える題名

めでたくクリアした後はその絵の題名が発表されるのだが、これがまた楽しいものばかり。一枚の絵を完成させ感極まっている所に「そんごくう」とか「かいけつゾロ」などのタイトルがつけられていると思わず大爆笑。もちろんかわいい（？）動物や凝った風景なんかもいっぱい用意されている。ここはひとつ、友達などで「タイトル当てクイズ」をやってみてはいかがだろうか。また別の盛り上がりを見せること必至だぞ。

一人でパズルに燃えるも良し、二人で協力プレイするも良し、多人数でワイワイ言いあうも良し。そろそろ涼しい季節、ロジックプロで再び汗をかいてみてはいかがだろうか。



そして完成。これは何の絵かな。トカゲ？イルカ？もしや恐竜？



絶賛発売中

ゲーメストムックVol.39

SNK イラストレーションズ

SNKメインイラストレーター白井影二氏、森気楼氏、NAO－Q氏を中心にSNKイラストが凝縮!! この二冊を買えばカラーだろうがモノクロだろうが何でもこいっす

ゲーメストムックVol.40

SNK 設定原画資料集

絶賛発売中 ¥1200



ゲーメストムック

レイストーム

RAYSTORM 襲来

ムック化に向けて始動!!

9月発売予定
価格未定







キレイな兄貴、タフな兄貴、
寡黙な兄貴。
兄貴もいろいろあるけれど、
そんな兄貴の決定版！
「野郎島」ここに登場！
旅のお供にぜひどーぞ、みた
いな…

GAMEST MOOK Vol,41

野郎島

1280円 付録：表紙ポスター

ゲーメストムック/EXシリーズ
怒涛のラインナップ



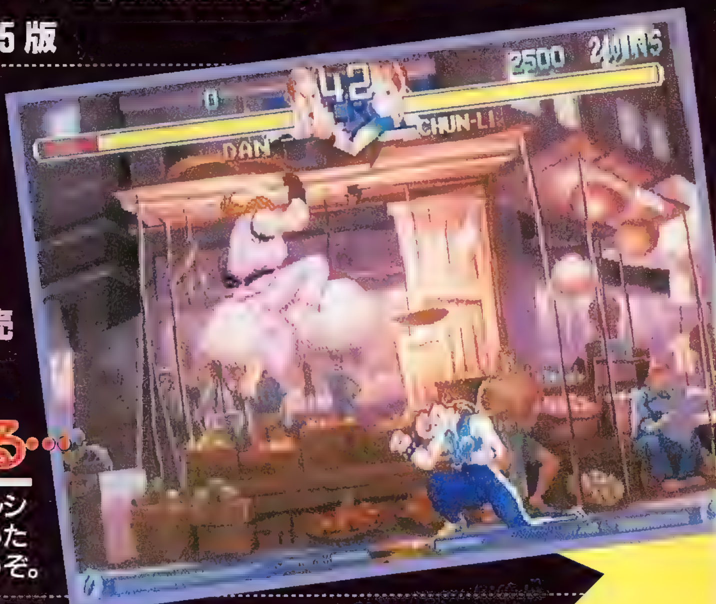
サイバードール
SS版　発売中
定価980円（本体951円）Ａ５版

人類に未来はあるのか…
○近未来を舞台としたサイバーパンクRPG。主人公は自らの身体をパーツ化し付け替えることによってレベルアップしてゆく。特殊なシステムを持ったこの「サイバードール」を120%楽しむためのパーフェクトブック登場！



Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX
PS版　発売中
定価980円（本体981円）Ａ５版

最強の格闘戦士たち…
○史上最強の「K－1」を忠実に再現した格闘ゲーム。あのアンディ・フグがピーター・アーツが君のPSで甦る！Ａ１機能を搭載した「Fighting Illusion K－1 GRAND PRIX」の全てがわかる。この本で君も最強を目指せ！

ストリートファイターZERO2


PS版・SS版　PS版　発売中　SS版　９月14日発売
定価980円（本体951円）Ａ５版

18人の格闘家たちの熱き魂がここにある…
○超人気のストZEROの続編がついにPS版で登場だ！新たにダルシム、ザンギエフ、元、ロレント、さくらが参入して闘いがより過激になったこの「ストZERO２」をパーフェクトに攻略！一家に１冊、ぜひどうぞ。

ラングリッサーⅢ
SS版　９月　発売予定
定価980円（本体951円）Ａ５版

新システムを引っ提げてラングリッサー最新作始動！
○数々の新システムを搭載して登場の「ラングリッサーⅢ」の魅力を徹底研究！３Dパノラマタクティクスの戦闘システムをわかりやすく攻略。進化した「ラングリッサーⅡ」を骨の髄までしゃぶり尽くす究極の１冊だぞ！

株式会社　新声社　　ゲーメストEX編集部



VIRTUA FIGHTER3
THE BATTLE BEGINS
価格2060円　送料:H
通販番号:COVC4790

ゲ屋・VF2のイベントにあのキャサ夫がやってくる。

VF3ビデオの紹介&バトルガレッガビデオの解説、
そしてもちろんVF2の実演や組み手もあるぞ。

●スケジュール
名古屋店　8月31日　14:00～
東京店　9月1日　14:00～

堂々のラインナップ!

攻略ビデオは全国のマルゲ屋、
読者サービス部で扱ってます。

ファイティングバイパーズ	バーチャファイターキッズ	電脳戦機バーチャロン	ラストブロンクス	バーチャファイター3	バトルガレッガ
価格4800円 送料:H 通販番号:COVC4724	価格4800円 送料:H 通販番号:COVC4725	価格4800円 送料:H 通販番号:COVC4726	価格4800円 送料:H 通販番号:COVC4728	価格4800円 送料:H 通販番号:COVC4790	価格5800円 送料:H 通販番号:GV-27

通販の方法につきましては、本誌142ページの「読者サービス部」をご覧下さい。


プロを目指す
体験入学
開催中
カルチャーブレーンから
VIRTUAL
飛龍の拳
プレイステーションに登場!!
今秋発売予定　乞うご期待!
バーチャル飛龍の拳
Tシャツプレゼント
お友達連れで
ご来校の方
バーチャル体感
バーチャル飛龍に会える!
●●●●●● 違いを見つけに来てください。●●●●●●
◆開催日◆ 毎月 第2・第4土曜日 開催予定
◆時　間◆ PM 2:30〜PM6 :00 上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。
◆学院説明会◆ 随時受付中, 地方（仙台、新潟など）でも説明会を開催します。
◆体験入学受付◆ 事前にハガキまたは電話にてご一報下さい。
◆体験内容◆ プログラミング授業やポリゴン実習など、本学院独自の教育に触れられます。さらに、今なら話題の3D対戦格闘ゲーム「バーチャル飛龍の拳」に会える。
ワンランク上の教育
1. ここまで学べる最先端授業
3DCG、ポリゴン格闘ゲームやインタラクティブムービーまで学習できる。
さらに、最新の情報・技術を常にリアルタイムで授業に導入します。
2. 安心して学べる小人数制
高度な授業内容でも生徒の一人一人に合わせた教育プログラムだから安心。
マンツーマンに近い形式の時間外オープン授業でフォローアップも万全。
3. 就職率100%を目指す支援制度
企業が求める高い技術力と社会人常識を持った人材を就職講座などで育成。
最大1年間、無料講習や企業紹介が受けられる就職支援保証制度を導入。
※支援保証制度は規定単位を取得した学生が対象です。
'97年度入学案内書送付中
募集学科(全日制) ■ゲームクリエイター 本科(2年制) 50名 ■CGデザイナー 本科(2年制) 50名 ■マルチメディア 本科(2年制) 20名
■研究課程 各本科修了後1〜2年間
■短期コース（3ヶ月.6ヶ月.1年）
■専攻 ゲームプログラミング/企画・シナリオ/ゲームサウンド/Macオペレート/DTP/DTV/グラフィック/CGキャラクター/CG アニメ/イラスト/ゲーム・マルチメディア/その他
※一部専攻コースの変更がある場合があります
本物が学べる
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部
ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、左記住所へご請求下さい。
電話入学相談
☎03-3829-0867

マルチメディアを楽しむ人へ。

パチンコホールは、ダイコク電機が提唱するロボカードを媒体とした
「ロボカードシステム」により、地域に貢献できる
夢のある複合レジャー施設・複合商業施設へと進化します。
マルチメディアで遊び心あふれたそんな街を、私たちと一緒に実現していきませんか。





【データロボ】
パチンコホールの遊技台(出玉)情報をはじめ、景品情報や地域情報なども提供できる端末機。現在1,500台ほどのデータロボが全国に設置されています。

【ロボカード】
データロボから情報を引き出すのに必要なのがこの全国共通パチンコ会員カード。全国で220万枚(H8.2)ものロボカードが発行されています。



【立体映像パチンコ】
新しく開発した方式により、なんとメガネなしで表示部(液晶部分)の3D(立体)映像が楽しめるというもの。こんなユニークなパチンコ台を私たちといっしょにどんどん提案していきましょう。

■募集要項■

職種／①ゲームプランナー：パチンコ台表示部のゲーム仕様・ストーリーの企画・開発・工程管理
②ゲームデザイナー：パチンコ台表示部の演出・デザイン管理
③CGデザイナー：パチンコ台表示部のCG管理
④ゲームプログラマー：パチンコ台表示部のプログラム管理
資格／大卒30歳位までの、実務経験3年以上の方。※要普免
勤務地／本社（名古屋市中村区那古野　名古屋国際センタービル）
勤務時間／9:00〜18:00
給与／（例）25歳　独身者　　27万3,000円
29歳　妻・子1人　30万6,000円
休日休暇／週休2日制(土・日曜日)、祝日、年末年始・夏期休暇（'96年年間休日130日)。誕生日・結婚記念日休暇、年次有給休暇、特別休暇、生きがい休暇(最長1カ月)。
待遇／昇給年1回。賞与年2回、他に業績に応じて決算賞与あり。
福利厚生／各種社会保険完備、財形貯蓄補助金制度、海外・国内リゾート施設法人会員、社員旅行('94ハワイ、'95カナダ、'96パリ・ロンドン全額会社負担)。ゴルフ、テニス、サッカー、野球各同好会。
応募／履歴書(写真貼付)・職務経歴書(書式自由)を希望職種明記のうえ、下記宛郵送ください。追って連絡します。応募の秘密は厳守します。

【資料請求・問い合わせ】
〒450　名古屋市中村区那古野1-47-1　　名古屋国際センタービル
ダイコク電機株式会社　総務課G係　　☎052-581-7117
【e-mail：jinji ＠ daikoku.co.jp】

■会社概要■

設立／昭和48年7月
資本金／1億円
売上高／572億円('96年3月)
経常利益／92億円('96年3月)
社員数／504名(男372・女132名)
本社／名古屋市中村区那古野1-47-1
名古屋国際センタービル
事業所／支　店…東京・名古屋・大阪・福岡・新潟
営業所…札幌〜宮崎全国22営業所
工　場…愛知県春日井市2工場
事業内容／レジャー業界向けコンピュータシステム機器の開発・製造・販売

インターネットに
「ダイコク電機ホームページ」開設。
サーバーアドレス
http://www.daikoku.co.jp/
詳しい会社案内もありますので、
アクセスしてみてください。

DK ダイコク電機株式会社



燃えてるかい?
NEO GEO
The Future is Now
SNK


アーケードの興奮が、はやくもネオジオCDに登場!
THE KING OF Fighters '96
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」
'96年10月発売予定/価格 未定
ネオジオ版 '96年9月27日発売予定 /価格32,000円(税別)
©SNK 1996
◆インターネットでネオジオ最新情報 SNK ホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です。







QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

にじいろちょう　きせき

TM



キミの判断次第で変わる、
マルチストーリー・マルチエンディング。
魔王からこの世界を守れるのは、
キミの知恵と勇気だ!!





人 材 募 集

《募集職種》
- ●ゲーム企画
- ●グラフィックデザイン
- ●プログラマ
- ●サウンド制作
  (SE･サウンドドライバー･作曲)

《資　　格》
20歳～30歳位まで

《待　　遇》
- ●勤務時間：AM9:00～PM17:30
- ●給　　与：経験、能力などを考慮の上、当社規程により優遇
- ●交 通 費：全額支給
- ●給与改定：年1回
- ●賞　　与：年2回、収益リンクボーナス制度
- ●福利厚生：各種社保完備、研修所、保養所
- ●勤 務 地：大阪市中央区

《応募方法》
履歴書、職務経歴書を下記の担当宛に郵送、後日選考日を連絡
〒540　大阪市中央区内平野町
3ー1ー3
株式会社カプコン
採用担当A係まで
●締切日：平成8年9月30日消印有効

＜カプコンソフト情報＞　大阪／(06) 946-6659　東京／(03) 3340-0718　札幌／(011) 281-8834　仙台／(022) 214-6040
名古屋／(052) 571-0493　広島／(082) 243-6264　松山／(0899) 34-8786　福岡／(092) 441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

失われたクリスタルを求め
恋のミラクルワールドへ旅立つ…

















画面は開発中のものです。

CPS II 第19弾

Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

ゲーメスト

9/30 September 1996

No.180

平成8年9月30日号(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第21号通巻180号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321

特別定価550円(本体534円)送料156円



雑誌22445-9／30 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1022445090551